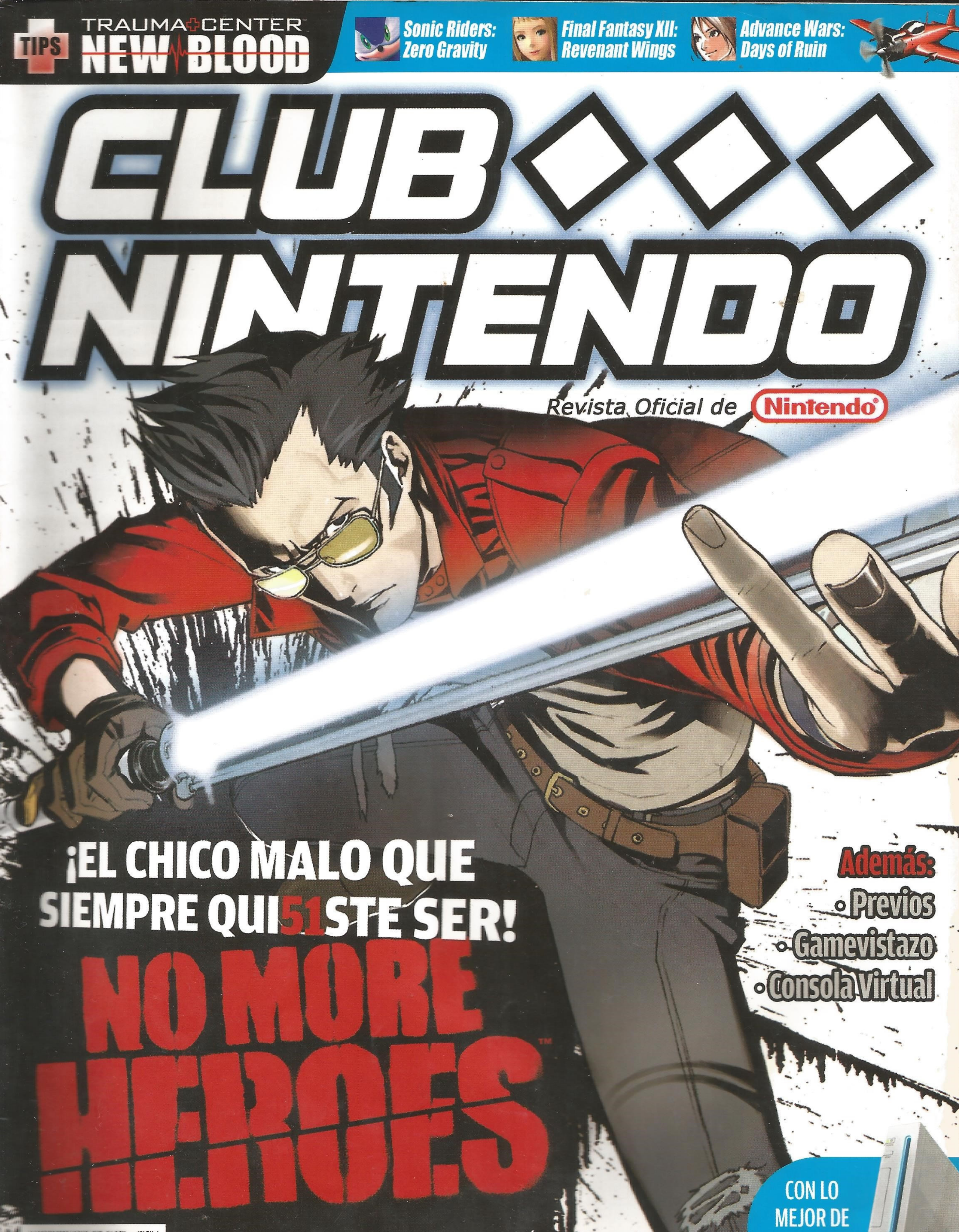

TIPS
TRAUMA CENTER
NEW BLOOD
Sonic Riders: Zero Gravity
Final Fantasy XII: Revenant Wings
Advance Wars: Days of Ruin
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
¡EL CHICO MALO QUE SIEMPRE QUI51STE SER!
NO MORE HEROES
Además:
• Previos
• Gamevistazo
• Consola Virtual
CON LO MEJOR DE Wii
Venezuela Bs.f. 4,50
Ecuador 2.20 Dólares


CLUB NINTENDO
SUPER SMASH BROS.
BRAWL
© 2008 Nintendo

SUMARIO

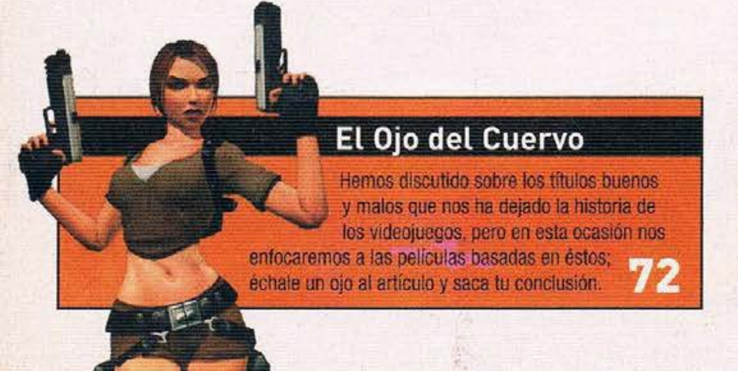
78

52

TIPS

ESTE MES REVISAMOS





El Ojo del Cuervo

Hemos discutido sobre los títulos buenos y malos que nos ha dejado la historia de los videojuegos, pero en esta ocasión nos enfocaremos a las películas basadas en éstos; échale un ojo al artículo y saca tu conclusión. 72



Uno con el Control

Todo el poder ninja de **Naruto** invade este mes Uno con el Control, donde podrás aprender técnicas y combinaciones de algunos personajes en su más reciente juego para Wii, al mismo tiempo que conocerás las diferencias con respecto a la versión japonesa. 66



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
CEO / VICEPRESIDENTE Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol
VICEPRESIDENTE COMERCIAL Ricardo López Iñiguez
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

CLUB NINTENDO
© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 Nº 3. Fecha de publicación: Marzo 2008. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 # 6-65, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9000 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

AÑO XVII No. 3 MARZO 2008

Mientras trabajábamos el número de febrero (por cuestiones de fechas de entregas en la editorial) pensábamos, según se decía en el momento, que **Super Smash Bros. Brawl** estaría listo para la segunda semana de ese mes, pero cuál fue nuestra sorpresa –y seguramente la tuya también- que Nintendo cambió repentinamente la salida para este 9 de marzo en América, y sólo los japoneses conservaron la fecha pactada. Siendo realistas, no es tan malo como muchos afirmaron; sólo se trata de un mes, en el cual la gente de desarrollo puede analizar el juego y procurar los menos errores en la versión final. Recuerda que muchas veces, por sacar los juegos anticipadamente, éstos contienen fallas de programación que terminan en trabar tu juego o impedir que llegues al final, como ocurrió hace algunos años con **Street Racing Syndicate** en el GameCube y otros más.

Cambiando de tema, en esta edición te presentaremos uno de los juegos que han causado controversia en los últimos meses: se trata de **No More Heroes**, el cual pretende colocarse como uno de los más violentos y marcar antecedente en la historia de los videojuegos, según ha comentado Goichi Suda (Suda 51 para los cuates). Se nota que él se inclina por este tipo de diseños estilizados e historias fuera de lo convencional, tratando temáticas fuertes que hacen que sus juegos siempre estén en las conversaciones, de la misma forma que cuando hablamos de películas de culto o violentas, se hace mención a Tarantino. Por cierto, el equipo de Suda estará al frente de la próxima entrega de **Fatal Frame** para el Wii, así que con la experiencia de Tecmo en la saga y la creatividad de Grasshopper, es indudable que tendremos un título con una atmósfera oscura, llena de misterio, acción y un sinfín de sorpresas que nos aguardarán cada que dispares la cámara.

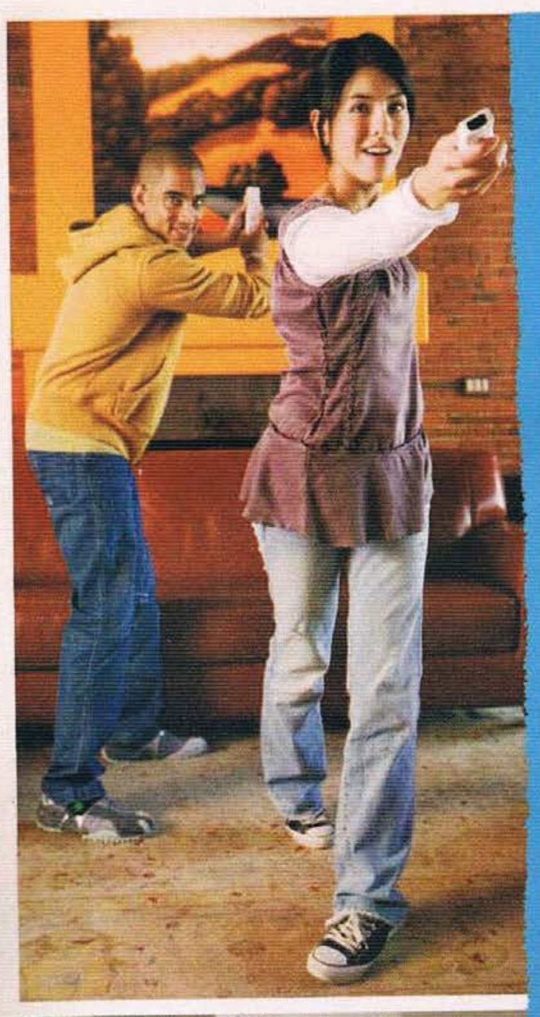
No nos queda más por el momento que darte la bienvenida a esta tercera entrega del 2008; esperamos que la disfrutes y recuerda: mándanos tus quejas, sugerencias o peticiones a nuestro correo electrónico. ¡Comencemos!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com



© 2008 Nintendo

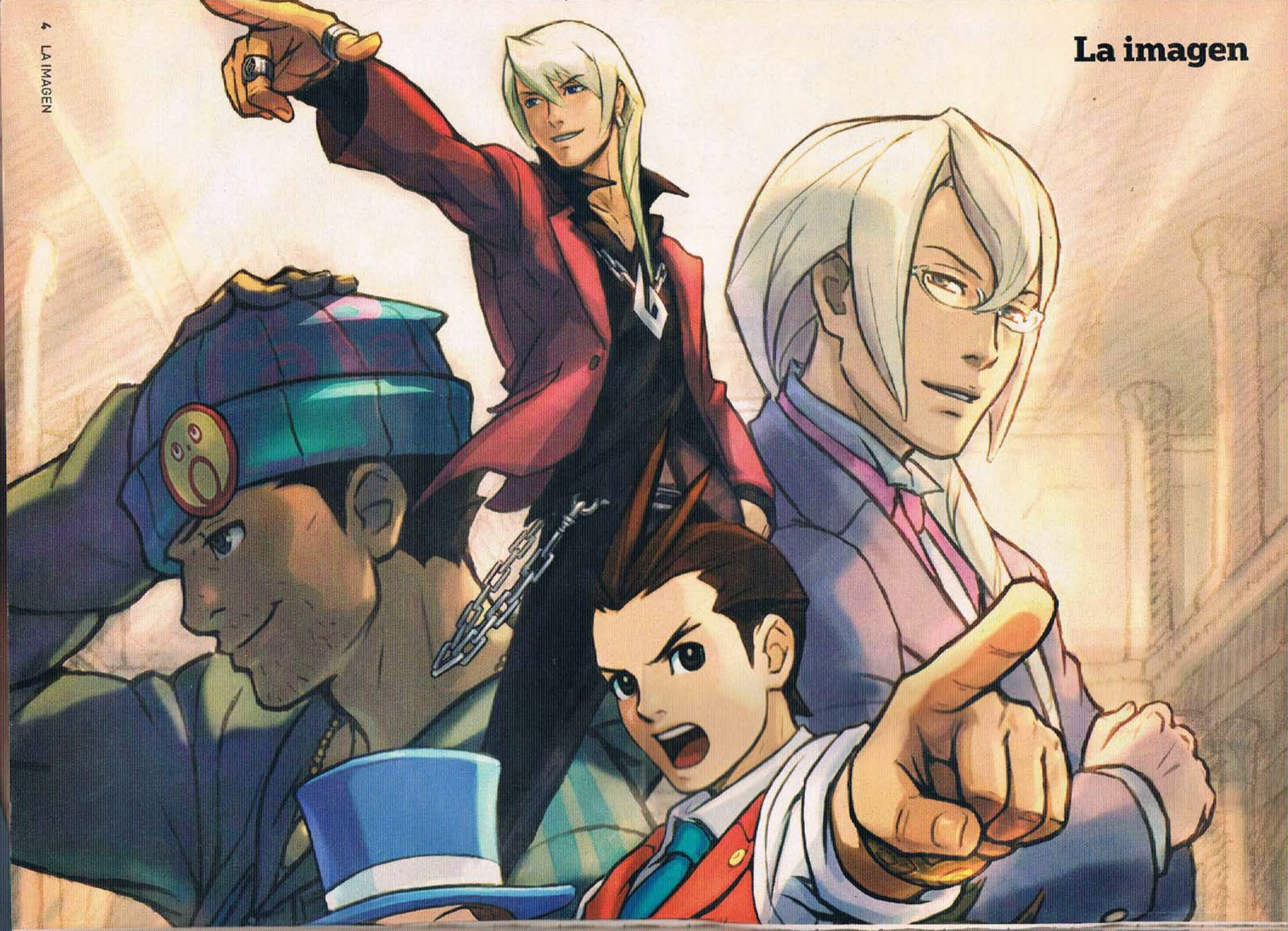








Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUIDO!
Nintendo





En esta ocasión las cosas cambian en los terrenos legales para la franquicia **Ace Attorney**. Un nuevo abogado llega al Nintendo DS para ofrecernos casos que van más allá de la imaginación. Ademas, podrás enterarte de lo que le ocurrió a **Phoenix Wright**, quien en esta ocasión necesitará asistencia jurídica para salir de un problema en que se ha medito. Asimismo, también te presentamos a **Harvey Birdman**, antiguo superhéroe que esta vez entrará a los juzgados para llevar los casos más cómicos que te puedas imaginar. Si quieres más info, checa la...

...Página 52

DR. MARIO

¡Hola a todo el *staff* de Club Nintendo! Tengo algunas dudas que quiero que me respondan, ya que es la tercera vez que escribo y jamás me han contestado, pero vamos al grano: ¿es cierto que Electronic Arts no prepara una versión del juego **Rock Band** para Wii? Es que lo leí en una página de Internet oficial. Mi otra pregunta es: ¿cuál es la fecha de llegada de los juegos **Wii Fit** y **No More Heroes** a América? Eso es todo por ahora.

Nicolás Oviedo
Vía correo electrónico

Cuando recién se anunció **Rock Band** por parte de Electronic Arts, se dijo oficialmente que habría una versión para cada consola casera que existiera en el mercado, durante unos meses, el proyecto estuvo en stand by (incluso pensábamos que finalmente lo cancelarían), pero a recientes fechas, se hizo un anuncio oficial por parte de Electronic Arts, para confirmar que el Wii sí tendrá **Rock Band**. Mientras esto ocurre, aprovecha y disfruta **Guitar Hero III**, que es una excelente opción de parte de Red Octane, para todos los melómanos y videojugadores.

Wii Fit ya está disponible en Japón desde diciembre del año pasado, así que su fecha de salida no puede moverse tanto; se ha dicho que estará disponible en América para mayo de este año. Obviamente **Wii Fit** es el software, el accesorio **Wii Balance Board** será el medio para que hagas todos los ejercicios, pero lo interesante es que allí no parará su innovación, pues esta tabla te podrá ser útil en otros juegos, igual como ocurrió con la **Wii Zapper**, así que esperemos que la creatividad esté con los programadores y aprovechen esta otra forma de interactuar con la consola. Ya por último, **No more Heroes** está disponible desde hace unas semanas y si quieres enterarte más de este título, checa el artículo de portada de esta edición.

¡Hola, **Mario**! Quisiera preguntarte algo sobre el canal de tienda Wii. He visto muchos juegos populares ahí pero me pregunto si incluirán **Smash Bros.** para el Nintendo 64 y **The Legend of Zelda: Majoras Mask** igual para el Nintendo 64. Espero que pongan mi pregunta en su revista. ¡Adiós!

Luis Candell
Vía correo electrónico

Es un hecho que ambos títulos saldrán para la Consola Virtual; son juegos tan icónicos que no dudamos que Nintendo los esté guardando para lanzarlos en un momento oportuno, por ejemplo, se me ocurre que quizá **Super Smash Bros.** salga junto o a la par días después del lanzamiento de la versión de Wii, así mucha gente podría conocer los inicios de la franquicia. Pero esa decisión la toma Nintendo y nosotros sólo esperaremos a que nos den la información para poder comunicártela a la brevedad.

¡Hey, **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo? Espero que no te estén causando problemas los virus.

1.- Mi primera pregunta es para saber cómo sacar el personaje de **Itachi** en el juego **Naruto Clash Of Ninja Revolution** para el Wii de Nintendo. He intentado con todo lo que sé, pero no me sale; en fin, confió en ustedes.

2.- Quiero saber si ustedes me pueden responder esta pregunta que me tiene loco: ¿cuándo creen que va a salir el servidor de Internet para el Wii en El Salvador? Porque aquí sólo ha venido el Wi Fi.

Guillermo Donis
El Salvador

¡Qué tal, Guillermo! Si quieres desbloquear a Itachi **Uchiha**, lo único que necesitas hacer es terminar la misión "Rematch **Itachi** vs. **Saskue**", luego de activar a todos los demás personajes de inicio, además de **Guy** y **Kankuro**. Aún faltan ciertos países para que disfruten de las bondades sobre la conexión Wii-Fi de Nintendo; de forma oficial, no se ha comentado si pretenden expandir sus alcances, o bien, en qué fecha. Si nos llegamos a enterar de algo, nosotros te lo notificaremos de inmediato en cualquiera de nuestros medios de comunicación.

¡Hola, **Doctor Mario**, padre de los videojuegos y amigos de Club Nintendo! ¿Cómo va todo por allá en México? Los felicito por divertirme mes a mes con su inigualable y entretenida revista. **Doctor Mario**, aquí van mis dudas y espero que me las responda:

1.- Leí por ahí que no se seguirán creando consolas Game Boy y eso me dio mucha pena. ¿Es verdad eso o sólo una broma? ¿El Nintendo DS está clasificado como Game Boy o es un sistema aparte de consolas portátiles? ¿Se seguirán creando consolas portátiles aunque no tengan de nombre Game Boy?

2.- ¿Cómo puedo utilizar a **Wario** en el **Mario 64 DS**?, ya que es necesario para conseguir algunas estrellas.

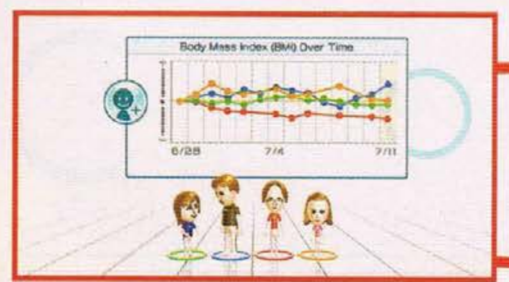
3.- Por último, ¿saben qué título llevará el *remake* de **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl**, así como **Pokémon Esmeralda** de **Rubí** y **Zafiro**? ¿Valdrá la pena comprármelo si ya tengo **Pokémon Diamond**?

Eso fue todo y espero que mes a mes sigan siendo la mejor revista de todas. ¡Hasta la próxima!

Eduardo L.
Chile

Todo bien por estos terrenos, mi estimado Lalo; qué gusto que seas un lector constante de ésta, tu revista Club Nintendo; esperemos que lo sigas siendo por mucho tiempo. La línea de Game Boy, que tantos años duró en nuestros corazones, prácticamente está desaparecida y sólo queda en nuestra memoria, incluso, para su última versión, conocida como Game Boy Advance, ya no se desarrollan juegos, salvo uno que otro esporádico y no muy popular. Cuando lanzaron el Nintendo DS, dejaron entendido que el concepto o nombre de Game Boy se perdería, sin embargo, la vigencia de los portátiles para Nintendo siempre estaría presente (pues les deja una derrama económica importante), y así nació el de doble pantalla, el NDS como se le conoce, con cierta retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy Advance, aunque no con todos aquellos que salieron desde finales de los años 80. La nueva era de portátiles de Nintendo empezó en el 2004, y estamos seguros que nuevas generaciones vendrán para implementar nuevas experiencias y formas de juego portátil.

Para usar a **Wario** en **Super Mario 64** DS, simplemente necesitas ubicar la habitación que anteriormente te conducía a un tobogán de la princesa (del centro del castillo a la derecha), allí encontrarás varias puertas, que al entrar te transformarán en el personaje de tu elección; eso o hallar una gorra dentro de la misión, ... esta forma el efecto ... breve instant... No se ha con... que cuentas ... rumorado ... drá **Pokém**... tamente c... de **Gold, S**... ocurrio en ... **LeafGree**... es un run... mar nada sino hasta que ... haga un anuncio público sobre el tema, pues luego se presta a malas interpretaciones y reproches.



Tanto la Wii Balance Board como el juego dedicado (Wii Fit) serán una aportación interesante para el desarrollo de próximos títulos o dispositivos; en Japón ya están disfrutando de esta ventaja, nosotros lo haremos a mediados de año.





Luigi no podía quedarse fuera de esta aventura espacial, así que también tendrá su parte al recorrer los diversos planetas y recolectar múltiples estrellas.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que les escribo. Bueno, estas son mis preguntas, espero que me las respondan:

1.- ¿Cuándo saldrá **Mario Kart** para Wii?; ¿tendrá conexión Wi-Fi?

2.- ¿Por qué mi **Mario Strikers Charged** se traba cuando quiero poner el estadio "palacio"?

3.- ¿Es cierto que el juego **Rayman Raving Rabbids 2** (Wii) cuenta con conectividad a Internet?

4.- En **Super Mario Galaxy**, ¿puedes jugar con **Luigi** al derrotar a **Bowser** por primera vez? Si es así, ¿cómo le hago para jugar con él? Bueno, esas son todas mis preguntas, espero que me las respondan. Por favor, por favor, por favor.

Arturo Adrián Tinajero
Vía correo electrónico

Se dice que saldrá en alguna parte del segundo cuarto del 2008, pero ya ves que luego cambian las fechas, mejor digamos que estará listo para este año. Es un hecho que Nintendo quiere reivindicarse luego del poco éxito que tuvo la versión de Nintendo GameCube, así que tratarán de reestructurar la forma de juego para superar lo que se logró en el Nintendo 64. Una de las grandes aportaciones en esta generación es la conexión a Internet, así podrás correr contra otros fans de la serie Mario Kart del mundo entero y subir tu nivel de competencia mundial.

Con lo que respecta a tu Mario Strikers, seguramente tu disco está rayado o tiene algún problema; nosotros hemos probado con nuestra versión y no tenemos ningún error. Límpialo con cuidado y prueba de nuevo. También puedes probar con los aparatos que eliminan rayones de los discos, aunque no todos son tan confiables. Cambiando a Rayman Raving Rabbids 2, no tiene conexión a Internet, es un título para uso exclusivo de forma local. Quizá para la siguiente entrega de estos esquizofrénicos personajes sí se incluyan más opciones como ésa.

Sí, luego de que juntas las primeras 120 estrellas y derrotas a Bowser ya puedes continuar tu aventura con el personaje del overol verde. Para jugar con él, debes ir con la princesa Rosalina, hablar con ella y te dirá en dónde ubicar al asistente de plomero.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está todo con la **Princesa Peach**? Tengo algunas preguntas para tí.

1.- En **Guitar Hero III: Legends** of Rock PS2, cuando combates contra **Lou**, ¿cómo lo puedes vencer?

2.- ¿En el Wii, cuando me quiero conectar, dice algo sobre el Connector LAN?

3.- ¿Hay claves para el **Guitar Hero III: Legends of Rock** de PS2?

Jonathan Domínguez
Vía correo electrónico

Sin novedad, luego de la odisea espacial que hicimos para rescatarla. ¿PS2? Ejem... Sí sabes a qué revista escribiste, ¿verdad? Hay diferentes formas de conectar el Wii a Internet; necesitas checar cuál es la que tienes y así actiivarás tu consola. Recuerda que sólo recibe señal inalámbrica, por lo que si nada más tienes red cableada (RJ45), requieres un adaptador o un ruteador. Para mayor referencia te invito a que cheques la página www.nintendowifi.com, allí están todos los tipos de ruteadores y posibles conflictos y soluciones que podrías tener.

¿Otra vez con el PS2? Andas medio perdido, amigo, pero si en algún momento te compras la versión de Wii, vencer a Lou es muy fácil; sólo procura guardar los ítems para aventárselos en combo en momentos estratégicos, y por nada del mundo dejes que llegue a su última parte, el *Drain Life*. Y por cierto, la guitarra del Wii es inalámbrica... te conviene más.

¡Hola! ¿Cómo están, amigos de Club Nintendo? Bueno, es la primera vez que escribo, espero que me contesten. Vi en unas páginas de Internet que se supone que **Daisy** y **Luigi** tienen un romance secreto: ¿esto es verdad o sólo es un chisme?

Por otro lado, en una conversación, escuché sobre una versión de **Pokémon Mystery Dungeon 2**, para el Nintendo DS; ¿saldrá alguna para el Game Boy Advance? ¿Es verdad? Recién compré un Wii y me preguntaba cuál era la posición ideal para tenerlo, ¿vertical u horizontal? ¿El **Super Smash Bros. Brawl**, saldría el 10 de febrero del 2008 o está todavía sujeto a cambios como hemos visto recientemente?

Víctor
Morelia, Mich.

Quihúbole, Victor, ¿cómo anda todo por allá? Creo que te equivocaste de publicación para ese asunto: mejor escribe a TVyNovelas o al Órale, ya que sus paparazzi siempre cachan a quien anda de Don Juan; si te enteras de algo nos compartes el chisme.

Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time y Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness, son las secuelas del pasado Red y Blue Rescue Team (en donde la importancia recae en los Pokémon y no en los entrenadores). En Japón ya está disponible desde el pasado mes de septiembre, pero aún no hay fecha específica para América; por otro lado, se comenta que son versiones exclusivas para el Nintendo DS, ya que la producción de juegos para el Game Boy Advance se ha prácticamente detenido, además de que muchas de las funciones o características importantes de Mystery Dungeon, sólo son factibles en el portátil de doble pantalla (como la conexión Wi-Fi).

Dicen por allí que en la posición vertical se rayan los discos y es un hecho que eso pueda ocurrir (a un amigo le pasó en otra consola). En teoría, cualquiera de las dos formas es segura, si no sería un error venderte la base, pero honestamente yo prefiero conservar mis consolas de la forma tradicional, o sea, horizontal. Con lo que respecta a Super Smash Bros. Brawl, como puedes darte cuenta, el juego se retrasó de nuevo, ahora con fecha "definitiva" el 9 de marzo para América.

El fenómeno de Pokémon sigue vigente entre los videojugadores, y para continuar con la racha de títulos ya está casi la segunda parte de la fase de Mystery Dungeon; esperemos que pronto llegue a nuestro continente.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Pedro Raúl Chávez; Aguascalientes, Ags.
Kevin José Rizo; Matagalpa, Nicaragua.
Luis Poceros; México, DF.
Carlos Solórzano; Tegucigalpa, Honduras.



El rombo de la portada
Dirán que esta vez "nos encajamos".

TOP 10



Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Hasta en el último momento Nintendo nos dio sorpresas con este título, como la adición del personaje **Capitán Olimar** de la serie **Pikmin**, quien se enfrentará a los ya conocidos personajes en esta contienda. **Super Smash Bros. Brawl** es uno de los juegos que más popularidad ha alcanzado entre los fans de Nintendo gracias a lo práctico de su estilo de juego, que puedes disfrutar en cuatro variantes del control. Además, el hecho de competir no sólo de forma local, sino incluso a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, le da el empuje necesario para convertirse en toda una pieza de colección que no deberá faltar en tu librería. Gráficamente lleva al Wii a niveles elevados, ofreciendo excelente definición en el diseño de personajes y escenarios.



2 No More Heroes (Wii)

Esta aventura tiene coherencia con lo visto en **Killer 7**, sin embargo, ahora con **No More Heroes** se estilizan aún más las características del juego, abordando una temática de acción en donde tomas el papel de un joven que hará todo lo necesario para subir los complicados peldaños en un mundo de asesinos. Es como jugar una animación con todo la acción y dramatismo indispensables para que no dejes el control a la primera. Los escenarios fueron recreados de tal forma que cruzarás por ciudades enteras, teniendo múltiples caminos por recorrer y misiones especiales que aumentarán tu rango de respeto.



3 Ninja Gaiden Dragon Sword (NDS)

Ryu Hayabusa estuvo lejos de las plataformas de Nintendo por muchos años; los fans ya estábamos en espera de una nueva entrega que pusiera al límite nuestros sentidos ninja en contra de los enemigos más sorprendentes y poderosos. El programador, Tomonobu Itagaki, pretendió continuar con el estilo de juego principal de **Ninja Gaiden**, adaptando acertadamente las características del Nintendo DS y sin presionarlas para que no se volviera algo tedioso. Aquí los comandos son realmente fáciles de ejecutar y podrás disfrutar una serie de escenas cinemáticas que incrementan la emoción de la aventura.



4 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Podrán pasar los meses e incluso nuevas ediciones estarán en puerta, pero no cabe duda que **GHIII** seguirá siendo uno de los favoritos. No es un simple título de ritmos o de música, sino que la idea principal es disfrutar de las clásicas rolas y sentir como si tú fueras quien estuviera liderando la guitarra; si no eres muy hábil, puedes iniciar en el nivel básico, pero pronto llegarás a los niveles más complicados. Además, puedes competir a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo para que midas tu poder contra otros usuarios del mundo, así como también guardar tus puntuaciones y encabezar la lista de guitarristas.



5 Resident Evil Umbrella Chronicles (Wii)

Al principio muchos pensamos que era un error el cambiar el estilo de juego para **RE**, más cuando teníamos el antecedente de **Gun Survivor**, pero cuando por fin lo pudimos jugar, esos "nada más cinco minutos" se convirtieron en terminar el juego y sacar todas las escenas adicionales. Es un gran título en general, con buena calidad gráfica y alto nivel de *replay value*. Lo más destacable es la variedad de personajes, en los cuales también podrás jugar con **Albert Wesker** y conocer partes de la historia que hasta ahora eran desconocidas.



6 Naruto Clash of Ninja Revolution (Wii)

Del GCN al Wii no hubo una evolución gráfica notable, básicamente se conservó el estilo tipo animación que ya conocíamos; en donde sí hubo un cambio fue en los controles, ahora, gracias a los mandos del Wii, podrás disfrutar de un juego mucho más interactivo, en el cual tus movimientos serán los que determinen si ganas o pierdes. La forma de realizar los comandos sigue siendo básica, prácticamente automáticos; con esto no se elimina el reto o la diversión, al contrario, se vuelve tan sencillo de jugar que pronto estarás realizando movimientos espectaculares que dejarán boquiabierto a quien te vea.

7 The Simpsons Game (Wii)

La familia más conocida de la animación regresa a los videojuegos por parte de Electronic Arts; esta vez se trata de un título plenamente de aventuras que involucran a **Marge**, **Maggie**, **Homero**, **Lisa** y **Bart**, a través de múltiples escenarios basados en las vivencias que han tenido en televisión; cada uno de los estelares posee sus propios poderes o habilidades especiales que te ayudarán a cumplir los objetivos de la misión. Gráficamente no hay queja, es como si vieras un capítulo de la serie, pero siendo tú el que mueve los hilos. Como detalle interesante, tenemos que las voces del videojuego fueron creadas por los actores de doblaje de la serie original, así que podrás disfrutar de las famosas expresiones y gestos que ves semana a semana.

8 Soul Calibur Legends (Wii)

Legends es el segundo título de **Soul Calibur** para las plataformas de Nintendo; si recuerdas, hace algunos años salió para GCN la secuela de **Soul Calibur**, incluyendo a **Link** como un personaje especial y único para dicha consola. En esta edición para Wii, tomarás el papel de **Siegfried**, un valiente guerrero que deberá tomar la **Soul Edge** en sus manos para combatir la tiranía de un nuevo enemigo. A su paso se encontrará y aliará con otros gladiadores como **Taki**, **Mitsurugi**, **Sophitia** y demás, quienes ayudarán a revivir a la mística espada.

9 Need For Speed Pro Street (Wii)

Electronic Arts sigue en pie de lucha al imponerse con su franquicia **Need for Speed**; en cada edición se notan cambios ligeros y actualizaciones en los visuales, así como en el ***soundtrack*** y temática de juego. Aquí podrás elegir una amplia variedad de vehículos que podrás modificar para volverlos más veloces y ganar más carreras en camino al estrellato. Lo puedes jugar de forma individual o en compañía de tus amigos (hasta tres más). Al jugarlo, notarás un cambio importante, a diferencia de las ediciones anteriores en donde la acción se desarrollaba en las calles; ahora la velocidad se disfruta en circuitos, evitando todo tipo de carreras ilegales y convirtiéndose en un título con tendencias a Nascar.

10 Nanostray 2 (NDS)

Los juegos tipo **shooter** han quedado un poco en el olvido con el avance de las generaciones; de una amplia popularidad hace décadas, ahora son contados los que aparecen en el mercado, uno de ellos es **Nanostray 2**, una aventura interesante que te pondrá al borde de la acción a través de 30 diferentes misiones que podrás jugar solo o en compañía de un amigo. Además, podrás disfrutar de diversos modos de juego, que van desde la competencia hasta lo cooperativo. Sin duda, la adición de la conexión Wi-Fi le da más reto, pues podrás subir tus puntuaciones para que se genere una estadística mundial y así luches por ser de los mejores lugares.





Imágenes y Tips



CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:



Tip individual

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC KCC. NDS. Para habilitar la Tropic Line...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

TMNT (Wii)	Excite Truck (Wii)
Splinter Cell Chaos Theory (NDS)	Lego Star Wars: The Complete Saga (Wii)
Need for Speed Underground (NDS)	Advance Wars: Days of Ruin (NDS)
Fire Emblem Radiant Down (Wii)	Kirby Canvas Course (NDS)
Cars (Wii)	The Sims: URBZ (NDS)

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C317



C318



C319



C320



C321



C322

Ejemplo:



Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía	al
ABC CT LOGOCOLOR C330 LUIS	Number 31111



C323



C324



C325



C326

JULIO

C327



C328



C329



C330

BENITO

C331

SABINA

C332



C333



C334

Antes de que apareciera el Dios del nuevo mundo...

Como ya te hemos comentado varias veces en esta sección, **Death Note** ha sido una de las series más populares de los últimos tiempos en Japón, tanto así que a pesar de que terminó hace ya rato, en breve aparecerá una tercera película, que estará basada en una novela previa a la historia de **Death Note**, donde se relata la participación de **Misora Naomi** y **"L"** en un caso en Estados Unidos. Obviamente Konami no iba a dejar pasar la oportunidad, y ya ha anunciado un juego basado en tales hechos, el cual se titulará **L the proLogue to Death Note**. Sus gráficos serán muy parecidos a los ya usados en los juegos anteriores, apegándose a lo que fue la serie; el género seguirá siendo una novela gráfica, donde, con ayuda del *Stylus*, deberemos reunir pistas para resolver diversos acertijos.



L Lawliet es uno de los personajes más profundos no solo de Death Note, sino de la historia del anime, y en este juego se tratará de mantener esa imagen.





El anime **Death Note** cada vez tiene más popularidad en nuestro continente gracias a que se transmite en Estados Unidos, lo que puede permitir que tanto este título como los anteriores sean adaptados al mercado americano. Esperemos que así sea; por lo pronto, los mantendremos informados de todo lo que nos enteremos; su estreno en Japón se espera para mediados de este mes, el cual coincidirá con el estreno de la tercera película de Death Note.

Las peleas ninja aparecen en doble pantalla con más acción

Hace algunos meses les dimos la noticia de que aparecería para Nintendo DS el título **Naruto: Shinobi Retsuden** en Japón... pues bien, es un placer para nosotros anunciarles que este juego llegará a América a mediados de este año, y lo conoceremos como **Naruto: Ninja Destiny**. Lo especial de éste es que, contrario a lo que han sido sus antecesores, pertenece al género de peleas y está en 3D, lo que da un mejor ambiente para crear a la perfección tanto los personajes como los escenarios, que te harán recordar momentos cumbre de la serie, como la pelea en el bosque contra **Orochimaru**.

En cuanto al *gameplay*, es parecido a lo que hemos visto en la serie **Clash of Ninja**, al menos en la versión japonesa, que es la que hemos tenido oportunidad de probar. La velocidad a la que se realizan los combates es un poco más lenta, pero aun así se pueden marcar buenos combos. Para jugarlo utilizas el Pad y los botones, como todo juego de pelea normal; en la pantalla superior se ve el combate y en la de abajo algunos ítems que puedes tocar para usar durante el encuentro, los cuales te permiten mayor velocidad o te recuperan algo de energía para continuar luchando.

Realmente es un juego que se esperaba desde hace tiempo; ahora, a cruzar los dedos para que así como **Shinobi Retsuden** salió de su país de origen, también lo hagan otras obras como las que les comentamos en esta misma sección; pronto les ofreceremos más detalles de este gran título.





La actividad física no se detiene

A más de un año de la salida del Wii, uno de sus juegos más solicitados sigue siendo **Wii Sports**, por lo que varias compañías han querido aprovechar esta situación y lanzar productos parecidos; en este caso, quien nos muestra su propuesta deportiva es la desarrolladora Destineer, que aunque no es muy conocida, quiere comenzar con el pie derecho en este medio tan competido.

El título en cuestión se llama **Summer Sports: Paradise Island**, donde podremos participar en aproximadamente siete tipos de actividades, como lo son el voleibol, básquetbol, lanzamiento de dardos, y como ya es toda una obligación en estos compendios, el golf, que cada vez gana más adeptos gracias al Wiimote. Y ya que tocamos el tema del control, se dice que cada uno de los deportes tendrán un estilo diferente, diseñado para lograr mejores resultados. Nosotros esperamos que así sea, y que se trabaje sobre todo en la sensibilidad al momento de marcar los movimientos.



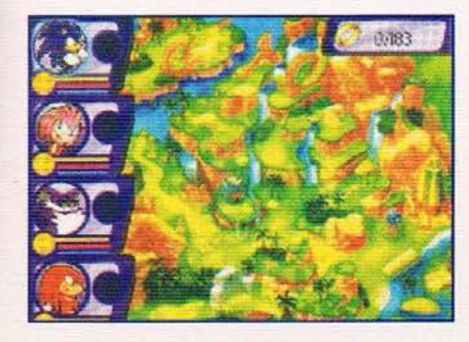


Por lo que puedes apreciar en las imágenes, los gráficos no son nada sorprendentes, de hecho son algo pobres, y mejores texturas no le caerían para nada mal, ya que hasta **Beach Spikers** para Nintendo GameCube se ve mejor, pero esperemos que en las últimas semanas de su desarrollo se puedan pulir un poco más. Se espera que esté listo para el próximo mes, así que espera información del juego pronto.

Explorando nuevos rumbos

Sega ha buscado renovar la imagen de su personaje más popular, es decir, **Sonic**, y para ello lo ha incluido en diferentes géneros, como los son aventura, carreras, deportes, en fin, este famoso erizo ha hecho de todo, pero aún no ha terminado, ya que se ha anunciado el juego **Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood** para Nintendo DS.

Este título marcará el debut de **Sonic** en el género RPG, para lo cual se ha pedido la colaboración de Bioware, para que sean ellos los que desarrollen el juego; no se han dado muchos detalles de la aventura, ni del *gameplay*, pero es lógico pensar que usará la pantalla táctil para definir algunos comandos, o para mostrarnos el mapa. No tiene una fecha oficial de lanzamiento, pero se espera que sea en este año; les deseamos suerte con este nuevo proyecto, y que represente un paso hacia adelante en la historia de **Sonic**, porque es lo que merece un personaje como él.





Una guerra de grandes proporciones

De las series de estrategia más populares en Japón tenemos **Super Robot Taisen**, que ya lleva rato de salir en varios sistemas, y ahora saldrá para el NDS, donde se subtitulará **OG Saga**. En este juego controlamos a una gran cantidad de robots en historias algo raras, sobre todo porque reúne mechas de varias series de Japón.



El modo de juego recaerá en el *Stylus*, de esta manera podrás seleccionar cuál de tus robots va a atacar y cómo van a hacerlo; gráficamente el juego es muy bueno, con grandes efectos visuales cuando realizas movimientos especiales o cuando te relatan la historia. Se contempla para mediados de año en Japón, y aunque no hay planes todavía de su lanzamiento en América, esperamos que Banpresto (equipo creador del juego) decida darle una oportunidad, ya que es bastante bueno.





CN RETOS

¿Crees que eres el mejor, que nadie te puede ganar? Pues si es así, no pierdas más tiempo y mándanos tus tiempos, récords, puntuaciones y demás Retos para que todos vean que no estás sólo blofeando. En esta ocasión tenemos grandes desafíos para tu habilidad; si piensas que tus oponentes sólo te pueden ver el polvo, ponte las pilas y envíanos tus videos o fotos en donde lo demuestres. ¡Es hora de separar a los hombres de los niños!

Reto anterior
Link's Crossbow Training - Wii



Este Reto consistía en que nos enviaras tu mejor puntuación en la primera etapa de este juego tan adictivo, contando obviamente los tres niveles. Recibimos muchos buenos récords, pero el Panteón logró superarlos para ofrecer un buen desafío a vencer. Recuerda que si logras hacer más puntos en ésta o en cualquier otra etapa, puedes enviárnoslos y los verás publicados aquí.

Etapa 1

147,270 puntos

Link's Crossbow Training - Wii

Aquí te presentamos un nuevo Reto de Crossbow Training sólo para los que donde ponen el ojo, ponen la flecha; para cumplirlo necesitas enviarnos una foto o video en donde nos muestres que tienes todas las etapas del juego con medalla de platino. Te recomendamos que practiques bastante y te fijes en dónde puedes conseguir puntos adicionales además de no interrumpir el combo; no es difícil, pero procura estar tranquilo para que tu pulso no te haga perder.



Mortal Kombat Armageddon - Wii

Para este Reto necesitamos que nos envíes en video una batalla contra **Blaze** en la dificultad más alta (al 100%) en donde le ganes ambos rounds Flawless. No importa la técnica que emplees, ni el personaje; la cosa es que lo derrotes sin que te cause daño; no vale si recuperas tu energía. Puedes usar también tu personaje editado si lo prefieres; tampoco vale si se termina el tiempo, aunque tal vez esto sea más complicado.

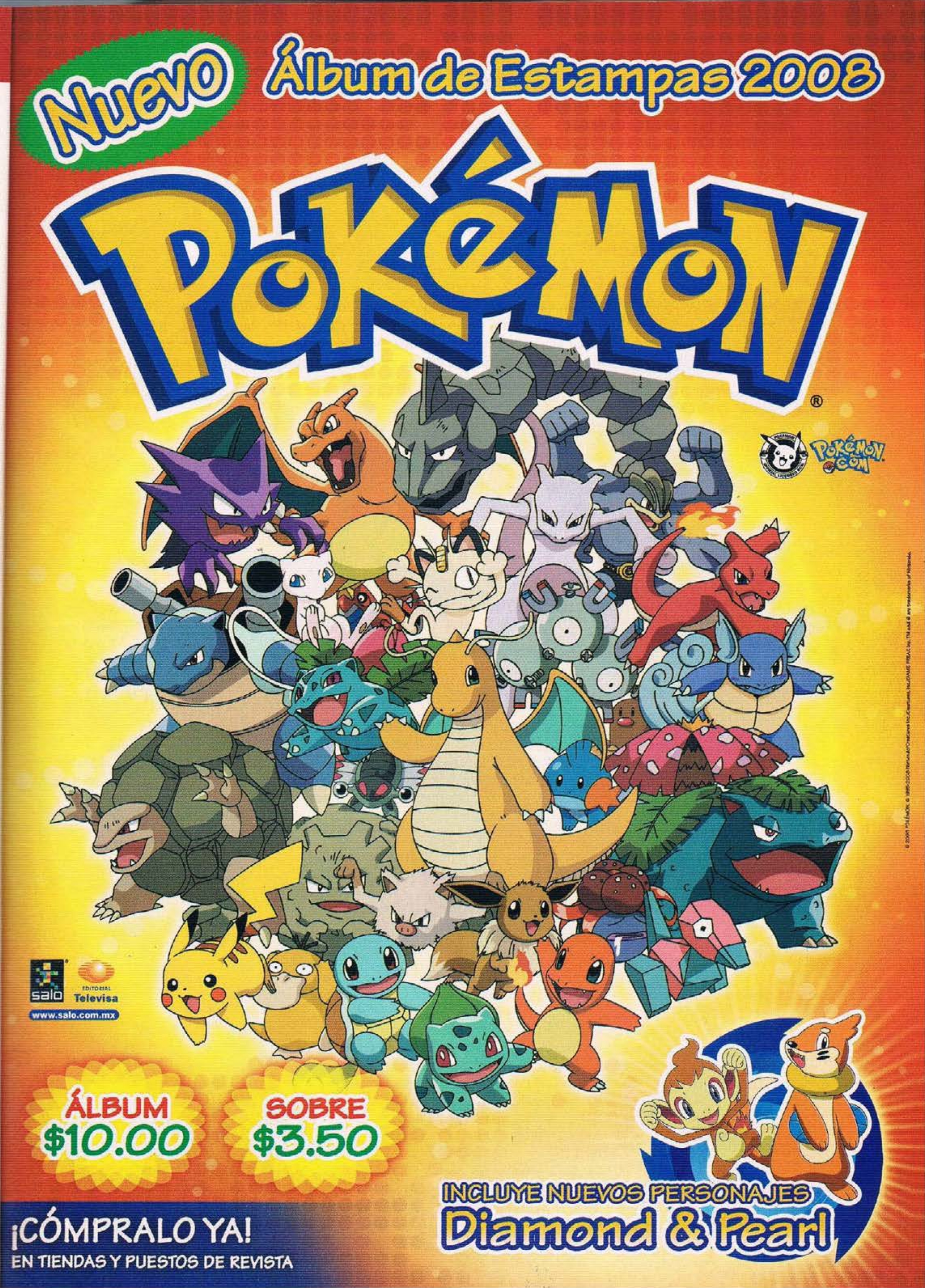
NUEVO RETO

Cultura de Videojuegos

Para responder este Reto simplemente tienes que enviarnos por correo ordinario (o traernos tu carta) la respuesta a esta sencilla pregunta: ¿En qué película apagan un NES desconectando el control del sistema? Sí, leíste bien, eso es imposible, pero es uno de tantos errores de esa película.

NUEVO RETO

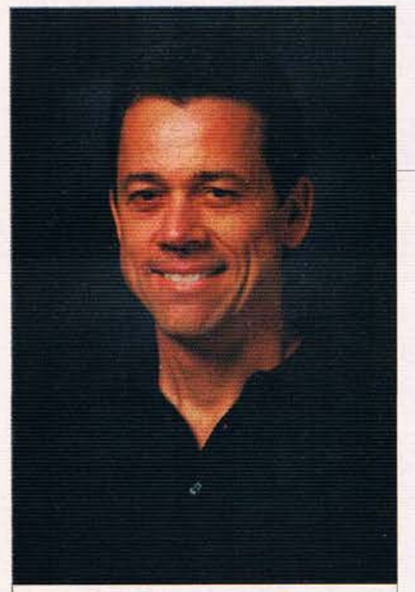
No te quedes sentado esperando a que pase un milagro; ¡ese récord no se va a lograr solo! Toma tu control, prepara la cámara fotográfica, de video o lo que sea, y ponte a trabajar en una puntuación que mejore alguna de las que te hemos dado. También no olvides enviarnos tus Retos originales para que sean publicados aquí. Recuerda que no aceptamos nada vía Internet, y todo video (formato VHS o de 8mm) y fotografías deben venir acompañados de una carta en donde incluyas tus récords y tus datos completos. Mándanos las respuestas o propuestas por correo ordinario o por paquetería; ahora que si quieres un Reto adicional, cruza la ciudad y tráenos tus Retos a nuestras oficinas; nuestra dirección es: Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. Nos despedimos con las sabias palabras del **Maestro Yoda:** "Hazlo, o no lo hagas; no existe el intento."


Nuevo
Álbum de Estampas 2008
POKéMON
salo
EDITORIAL Televisa
www.salo.com.mx
ÁLBUM $10.00
SOBRE $3.50
INCLUYE NUEVOS PERSONAJES
Diamond & Pearl
¡CÓMPRALO YA!
EN TIENDAS Y PUESTOS DE REVISTA

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Vámonos rápido con la información de marzo. Comenzamos con la noticia del nombramiento de un nuevo gerente para nuestro mercado en Nintendo de América, videos para descargar en nuestro sitio en Internet, nuevos premios para Nintendo, el Nintendo DS con otra opción en color y el lanzamiento de Advance Wars Days of Ruin en el "Nintendo World" de Nueva York.

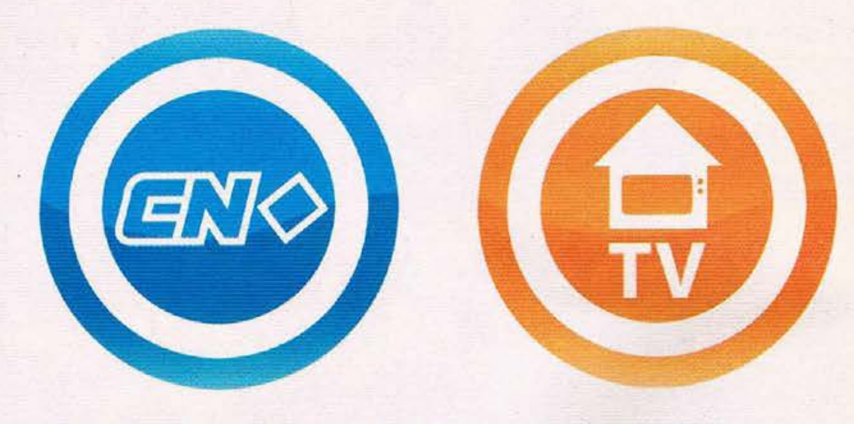


Bill van Zyll, nuevo gerente general para Latinoamérica de Nintendo

Nintendo dio a conocer mediante un comunicado, el nombramiento de Bill van Zyll como nuevo mandamás en el área para Latinoamérica de la compañía. Esta es una noticia que nos interesa ya que los destinos de la distribución y el marketing para la parte sur de nuestro continente estarán en sus manos.

Este cambio se da a partir de la decisión de Nintendo de abrir oficinas en el área de San Francisco, CA. Recordemos que esta gerencia estuvo a cargo durante muchos años de nuestro gran amigo Steve Singer y a últimas fechas por nuestra también amiga Melissa Wright. Ellos siguen en Nintendo, pero en otra área.

¡Le deseamos toda la suerte a Bill, a quien ya conoceremos pronto!



Descarga los videos de Club Nintendo TV

Ahora ya puedes ver o descargar a tu computadora los videocast de la revista. En ellos encontrarás muchas cosas interesantes como: entrevistas, noticias, reportajes y eventos, entre otros. Lo que muchos pidieron ya es una realidad, esperamos que les gusten estos videos informativos, con nuestro toque de humor acostumbrado. Visita nuestra página en www.clubnintendomx.com/video y checa este nuevo concepto.

Reconocimiento para Wii y Nintendo DS

Al igual que el año pasado, la "National Academy of Television Arts & Sciences" le ha otorgado a Nintendo un premio Emmy por la excelencia en su creatividad dentro de la ingeniería de sus productos. El Wii fue reconocido por su innovación en sus controles, los cuales han atraído a nuevos jugadores. El premio también reconoce al NDS por su pantalla táctil, la cual es pionera, además de su segunda pantalla.

El premio lo recibió Don James, vice presidente de Operaciones en Nintendo de América, durante el pasado CES de Las Vegas.





Nintendo anuncia un nuevo color para el Nintendo DS Lite

Una nueva combinación de colores llega al sistema portátil de Nintendo. Ahora el azul se hace presente combinándose con el negro, en esta nueva opción que la "Gran N" nos brinda. Conocida como "Cobalt/Black", esta consola llega a ser el color número 7 en la paleta cromática del Nintendo DS.

Seguramente tendremos más opciones a elegir en un futuro, ya sea con colores combinados o ediciones especiales de títulos por lanzar.

El Nintendo DS finalizó el 2007 como el mejor sistema portátil vendido en los Estados Unidos, con más de 8.5 millones de unidades.



Lanzamiento en grande en la tienda "Nintendo World"

Ya se está volviendo una costumbre que en los días de lanzamientos importantes de los juegos de Nintendo (Wii o Nintendo DS) se realice una venta especial. La tienda oficial de Nintendo en Nueva York abrió sus puertas el día domingo 20 de enero para recibir a los cientos de fans que querían comprar el nuevo título de la serie de **Advance Wars**. ¿Se imaginan con SSBB?

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Todos estamos ya desesperados por probar este nuevo juego en la comodidad de nuestros hogares, y conocerlo de principio a fin, pero debemos ser pacientes, ya sólo faltan unos cuantos días para que eso ocurra; mientras tanto, para que puedas calmar esa ansiedad, te dejamos con algunos consejos básicos para que una vez que tomes el control puedas tomar ventaja en todas sus modalidades, ya sea contra el CPU o con tus amigos. Esperamos te sean útiles.

Samus

Esta heroína sigue manteniendo los ataques que la hicieron uno de los personajes más confiables en la versión anterior; puedes desarrollar jugadas muy buenas como ésta; en cuanto te sea posible, carga tu disparo principal al máximo, pero no lo lances de inmediato, espera un poco, y cuando veas a un enemigo, tira un misil normal -seguro que lo esquiva o lo salta- y justo en ese instante debes disparar el poder acumulado, con lo cual haces muy difícil que escape.





Solid Snake

El único hombre capaz de terminar solo con el terrorismo también tiene muy buenos movimientos, entre ellos su **Smash Final**, el cual tiene la desventaja de ser a distancia, pero con estos consejos seguro que te dará buenos resultados. Primero que nada, cuando estés en las escaleras del helicóptero, no dispares todas tus municiones a lo loco, trata de hacerlo hacia donde estén peleando, así mínimo a uno sí le das. Pero para que no falle, tira uno hacia la izquierda o derecha de tu enemigo, y cuando trate de escapar, lanza uno de inmediato en la otra dirección; así queda atrapado.





Fox

Con este carismático personaje puedes terminar con la energía de los rivales de manera rápida. Sólo debes situarte en una posición lejana y desde ahí comenzar a disparar tu láser; debido a que los rivales no muestran algún cambio al recibir los tiros, puedes hacerlo continuamente, y cuando te des cuenta por lo menos ya aumentaste en 50% su daño; ahora bien, si te descubren y corren hacia ti, sigue disparando hasta que se encuentren cerca; en ese momento usa el movimiento para lanzarte hacia ellos y así terminar la obra.





El poder definitivo

Por más que tu porcentaje de daño sea incrementado, nunca te des por vencido, ya que en cualquier momento puede salir la **Bola Smash**, y si la ganas, serás capaz de emparejar la situación con tus adversarios. Primero que nada, cuando veas este ítem, no te lances de inmediato sobre él: espera a que alguien más lo haga, ya que para abrirlo es necesario golpearlo, y pudiera ser que termines trabajando para alguien más; así que mejor sé paciente. Ahora, cuando ya haya recibido daño, lánzate a la disputa de la **Bola**, antes atacando a los oponentes que estén cerca; entonces, ya teniendo el poder contigo, úsalo sabiamente.







Aprende a golpear

Cuando comenzamos a jugar **Smash Bros.**, lo primero que hacemos es presionar muchas veces el botón A, para que nos dé un combo automático, y aunque también funciona en Brawl, no es la única forma de lograr combinaciones, ya que si en lugar de oprimir muchas veces, dejas apretado el botón de golpe, tu personaje hará diferentes movimientos, y así, cuando lo creas idóneo, puedes mezclarlos, obteniendo mejores resultados.





Un buen salto te puede dar la victoria

De los movimientos nuevos que se incorporan en este título, tenemos uno que te permite saltar sobre uno de tus rivales... pero no me refiero a que pases por encima, sino a que lo uses para impulsarte, como si fuera un trampolín; claro que con toda la acción de los combates tienes que ser muy preciso para caerles encima, pero cuando lo perfeccionas, te da muchas ventajas. Por ejemplo, cuando seas expulsado de la plataforma junto con alguien más, puedes sacar ventaja de esta técnica no sólo para regresar a la arena, sino también para que dejes fuera a tu rival.







Gladiadores del aire

En versiones anteriores, usar a **Kirby** o a **Jigglypuff** resultaba ventajoso debido a que pueden flotar por algunos segundos, lo que da como resultado que sacarlos de la plataforma sea tarea difícil. Pues bien, para **Brawl** veremos un nuevo movimiento, que nos permite planear; es obvio que sólo se puede con los que tienen alas, como **Pit**, **Charizard** o **Meta Knight**.

Lo puedes hacer de dos formas: una es dejando presionado el botón de salto, momento en el cual comenzarás a planear, o también puedes brincar, y cuando quieras usar esta técnica, comenzar a mover el control hacia arriba o hacia abajo para ganar altura, lo que te puede servir para escapar de ataques especiales o para planear uno, eso lo decides tú.







ROCKSTAR GAMES PRESENTS
TABLE TENNIS

Títulos de deportes hay cientos, pero realmente sólo de una pequeña parte de ellos -los que son considerados populares, como el futbol, tenis o futbol americano- rara vez podemos ver algo distinto; de hecho, es ahora con Wii que se ha dado un "boom" de lanzamientos, ya que tenemos de golf, boliche, pesca y ahora hasta ping pong; sí, así como lo leen: Rockstar Games ha decidido adaptar Table Tennis a Wii; sobra decir las razones por las cuales lo hizo, pero en esencia fue para mejorar todo el sistema de juego. Pero ya nos estamos adelantando, mejor vayamos paso a paso, revisando este juego.



La vida es como un juego de ping pong; dependiendo en qué lado de la red quede la pelota, todo puede cambiar... esfuérzate para que siempre esté donde quieres.

GRÁFICOS

SONIDO

GAMEPLAY

REPLAY VALUE

DIFICULTAD

RANKING CN 6.0

Cambiando de horizontes

Todos conocemos el historial que hay detrás de la compañía que desarrolla el juego; realmente su "fuerte" son los juegos violentos, como **Manhunt** o **Bully**, pero parece que han decidido explorar un poco más y ver que también son buenos para realizar otro tipo de juegos, y lo que más llama la atención es que haya sido de deportes, y de ping pong, pero no para mal, no, al contrario, esto indica que la confianza que se tienen en la compañía es bastante, ya que se atreven con algo totalmente nuevo.



Table Tennis ya había salido hace algunos meses para otra plataforma, en la cual fue bien recibido, por lo que su aparición en Wii era casi cosa de tiempo, ya que resulta obvio que gracias al control el *gameplay* mejoraría demasiado, y así es, la versión de **Table Tennis** para Wii supera por mucho a su original, ya que hace de una actividad simple como mandar una pelota de un lado a otro, una experiencia sumamente divertida, pero sobre todo emocionante.

No todo es golpear sin pensar

En cuanto comienza un encuentro, lo primero que te das cuenta es que puedes realizar las devoluciones con sólo mover el control, no importando tanto la dirección; esto la verdad como que nos decepcionó un poco, pero después nos dimos cuenta que tiene una gran variedad jugable, es decir, ofrece diferentes estilos de control, además de movimientos especiales que vuelven al juego más realista. Pero para "calentar" no está mal sólo mover el control; sirve para ubicarse.

Compañía: **Rockstar Games**
Desarrollador: **Rockstar leeds**
Categoría: **Deportes**







Si ya eres todo un profesional del Tennis de **Wii Sports**, te vas a sentir muy acostumbrado a los movimientos que debes realizar para golpear la bola, sólo que debido a las dimensiones de la mesa, aquí serán más rápidas, por lo que debes perfilarte inmediatamente que marques la devolución. Por el movimiento del personaje no tienes que preocuparte, ya que es automático, sólo debes concentrarte en mandar la pelota a donde quieras con la mayor fuerza posible para que no sea contestada.

Donde pongas el ojo...

Una vez que ya hayas dominado el Wiimote solo, viene el siguiente paso, que es usar el Nunchuk para complementar el *gameplay*, con él ya puedes mover a tu jugador e intentar anticiparte a las respuestas de tu rival; pero su principal cualidad la vemos en el hecho de que podemos ubicar mejor los disparos si se elige esta configuración. Se podría decir que el *Stick* será nuestra mira, y si lo dirigimos a la esquina izquierda, allí irá la bola al momento de mandarla, volviendo todo un misterio para tus oponentes respecto de hacia dónde deben moverse; es algo así como tirar un penalty: hay varias direcciones y tú eliges según te convenga, lo que agrega sorpresa, ya que puedes cambiar el ritmo a tu gusto.



Cuando te acostumbras a este estilo de juego, es cuando realmente se ponen buenos los encuentros, ya que puedes pasar minutos sin que alguien deje pasar la pelota; pero ahí no termina todo, con el botón B puedes usar una especie de movimiento especial, que te permite ser más rápido, algo así como lo que pasa en *Matrix*, de forma que puedas llegar a esos tiros que parecen imposibles; pero es obvio que este "poder" no puedes usarlo cada 30 segundos, debes esperar a que esté disponible.





Punto para partido

Nos encontramos ante un buen juego, su problema es que este deporte no es muy popular en nuestro país... ni en el 80% del mundo, pero la verdad es que resulta muy divertido una vez que perfeccionas el estilo de los controles; lo recomendamos para todos aquellos que deseen nuevas experiencias y conocer nuevas apuestas; no va a ganar ningún premio, pero sí es de destacar que sus creadores están cambiando de rumbos en sus proyectos.

Los inesperados giros de la pelota

* El ping pong es un deporte clave en el mundo de los videojuegos; ¿por qué? Sencillo: el primero que apareció fue basado en esta disciplina, que a más de 20 años de su aparición sigue siendo muy divertido aventarse un par de partidos en el Atari.

* Aunque no hay un registro claro acerca de la antigüedad del tenis de mesa, es algo seguro que por ahí del año 1900 ya se practicaba en algunos lugares de Europa.

* Un partido de tenis de mesa no tiene una duración en especial, se puede jugar por horas y no haber un ganador, el cual se define al llegar a once puntos de ventaja; aunque claro que se puede elevar según las circunstancias.

* Los mejores jugadores de este deporte son los chinos, que tienen una habilidad increíble no sólo para regresar la pelota, sino también para predecir hacia dónde llegará; un partido entre dos jugadores chinos es un espectáculo que debes presenciar para creer.

Los expertos comentan...



El juego me gustó, realmente es mejor de lo que pensé, aunque al comienzo me había decepcionado un poco; una vez que empiezas a usar la modalidad con Nunchuk, te das cuenta de lo trabajado que está el *gameplay*. Los partidos se realizan a buen ritmo, con una adecuada curva de dificultad, que te permite sacar provecho de todo lo aprendido. **Table Tennis** no es para todos, antes de decidir si lo adquieres, te sugiero probarlo, ya que lo puedes amar o lo puedes odiar, aunque yo pienso que es más fácil que ocurra lo primero.



CROW

Luego de ver lo que pudo lograr Nintendo con **Wii Sports**, es interesante ver qué pueden conseguir los licenciatarios para aprovechar las ventajas de los controles del Wii; no obstante, en el caso de **Table Tennis**, siento que le faltó mucho desarrollo, además de calidad de juego en general. Gráficamente lo siento frío y sin mucho potencial, es más, en cuanto tuve la oportunidad de jugarlo, no tardé mucho en dejarlo y pensar seriamente en regresar a **Wii Sports**. Tal vez este juego sea sumamente interesante para Forrest Gump, pero yo preferiría algo con mayor creatividad.



PANTEÓN

A ver, ya tuvimos el Tennis de **Wii Sports**, el cual fue sólo una muestra de lo que se podía hacer con el control del Wii; ahora llega **Table Tennis**, en donde se supone que "mejoraron" la forma de jugar a los raquetazos, pero... la verdad es que tuvieron la oportunidad de hacer algo mejor, y simplemente lo dejaron en "ya mero". El *gameplay* es algo interesante, pero creo que pudieron haber pulido varios detalles para dejarlo como debió haber sido. Si tienes oportunidad de jugarlo, hazlo antes de que lo compres, pues podrías llevarte una desagradable sorpresa.

CN profile
Jonathan Morris



Un cazavampiros con actitud

Dentro de **Castlevania**, la saga inmortal, hemos visto muchos personajes dedicados a su deber que gozan de las virtudes que caracterizan a un verdadero héroe, como la valentía, buenos principios y entrega al 100% a su destino; pero la mayoría tienden a ser retraídos o demasiado serios. **Jonathan Morris** es la excepción a la regla; tal vez parte de ello es porque no es un **Belmont**, pero más que nada es porque se trata de un sujeto libre de espíritu y un gran optimismo, a pesar de no provenir de la antigua estirpe. Él es el estelar junto a **Charlotte Aulin** en el mejor **Castlevania** portátil a la fecha: **Portrait of Ruin**, y por su forma de ser y carisma decidimos hablar más sobre él en esta entrega de los CN Profiles.

Calidad, no cantidad

Tal vez los **Morris** no tengan el mismo pedigrí que los **Belmont**, pero eso no quiere decir que no sean una familia digna de reconocimiento. El primer **Morris** notable es nada más y nada menos que **Quincy**; supuestamente él desciende de manera indirecta de los **Belmont** en la mitología de Konami, de ahí que su familia tenga ciertas cualidades. **Quincy Morris** es uno de los hombres que acabaron con **Drácula** en la novela de Bram Stoker, pero perdió la vida ayudando a **Jonathan Harker** y a **Abraham Van Helsing** a detener al **Conde** con una mortal estocada de su cuchillo. Su hijo, **John Morris**, fue uno de los héroes de **Castlevania Bloodlines**, y padre de **Jonathan**. **John** fue muy amigo de **Eric Lecarde**, cuya familia fue destinada a liberar el poder del Vampire Killer para que los **Morris** pudieran usarlo cuando fuera necesario.



Herencia riesgosa

Como ya lo comentamos, **Jonathan** no es descendiente de los famosos **Belmont**, pero sí proviene de otra familia de cazavampiros que ha sido reconocida por su valor al enfrentar al poderoso **Conde Drácula**. Él heredó el legendario látigo Vampire Killer en 1944, y recibió entrenamiento de parte de su padre, **John Morris**, quien junto a **Eric Lecarde**, peleó por defender a la humanidad de **Drácula** en los eventos de **Castlevania Bloodlines**. El joven cazavampiros no sabía que el Vampire Killer fue la causa de la muerte prematura de su padre, pues sólo los **Belmont** pueden usarlo al máximo de su capacidad. Una vez que **Eric** dio a conocer la razón por la cual **John** quiso que su hijo se convirtiera en un gran guerrero sin el látigo, **Jonathan** comprendió a su progenitor y tomó nuevos bríos para enfrentar a sus enemigos, así como la sabiduría para poder usar el Vampire Killer con cuidado.

Temple de acero

Jonathan es un héroe como pocos, pues a pesar de haber sufrido la pérdida de su padre y tener que responder al deber de enfrentar a las fuerzas del mal, no desecha su buen humor y su optimismo en cualquier situación. Durante sus aventuras, acompaña y cuida a **Charlotte Aulin**, pero jamás se menciona si hay algo más que la amistad entre ellos. A pesar de su jovial forma de ser y de que pareciera que a veces no toma las cosas tan en serio, **Jonathan** es un gran guerrero y ha sabido sobresalir aun sin contar al principio con el látigo Vampire Killer, cosa que es de admirarse. Además de ser uno de los pocos no-**Belmont** que ha combatido a **Drácula**.



A la fecha no ha habido más noticias sobre alguna secuela de **Castlevania Portrait of Ruin**, así que sólo podemos esperar a ver si **Jonathan** volverá a la acción en un futuro. Mientras tanto, los fans pueden seguir disfrutando de esta entrega, la cual hace honor a la serie, y continuar viviendo las emocionantes aventuras de **Jonathan Morris** y su amiga **Charlotte Aulin**.

Opoona

Koei



De todos los juegos que aparecerán este año, **Opoona** es de los que más expectativas ha generado, ya que es un título totalmente nuevo y exclusivo para Wii, con un diseño que desde el primer momento llama la atención; pretende ganarse un lugar en el ya competido mundo de los RPG. Hace algunos meses les dimos un pequeño adelanto, pero ahora se ha revelado más información, que nos hace pensar que logrará su cometido, y será un gran título.



La creatividad se deja ver

Al ser un juego desarrollado de manera exclusiva para Wii, es lógico que se aprovechen las capacidades del sistema al máximo, y esto se podrá ver en todo momento, ya que gracias al Wiimote puedes agilizar bastante tu movimiento por los menús, tanto de las opciones del juego, como de los combates; además, cada uno de los ataques o magias que realices corresponderá a un movimiento del control. Eso además de que logra que las batallas sean espectaculares debido a su rapidez, permitirá que puedas decidir de manera intuitiva la situación que se te presente, y no tener que entrar a un menú a cada momento.



Los enemigos son muy diferentes a los que estás acostumbrado a ver en juegos RPG.

Los movimientos especiales siempre serán la mejor opción para terminar una batalla.

En un lejano planeta...

La historia nos pone en el papel de un extraño niño que pertenece a una familia especial, la cual tiene como obligación proteger a su planeta de invasiones y amenazas similares, pero un día los toman por sorpresa, acabando con todos los miembros de dicha familia, todos exceptuando a Opoona, el pequeño que debes controlar a lo largo del juego. Tu deber como esta imaginando es localizar a los agresores, identificarlos y ponerles un alto antes de que terminen con la paz de todo el Universo.

Para lograr tu propósito no vas a estar solo; a lo largo de tu trayectoria te encontrarás con otros personajes que por alguna u otra razón tienen interés en ayudarte en tu misión; esto es algo fundamental de los RPG, que tenga varias historias enlazadas, y parece que en Opoona así será. Pasando a los gráficos del juego, están realizados en **Cell Shaded**, por lo que el colorido no se hace esperar, dando un ambiente muy especial a cada escenario; hay fuentes de luz que son la verdad para aplaudirse, muy parecido a lo que viéramos en **The Legend of Zelda: Wind Waker.**

Un viaje especial

Opoona no tiene mucho cartel comparándolo con otros lanzamientos que habrá este año, pero sin lugar a dudas es un título que dará mucho de qué hablar, pues reúne elementos necesarios para consagrarse y lograr una nueva franquicia, justo como lo hiciera hace unos años **Baten Kaitos**(del que nadie esperaba mucho, pero que se ha colocado como uno de los mejores juegos del género) se especula que esté listo a mediados de año, así que habrá que cruzar los dedos para que no sea retrasado, y podamos disfrutarlo lo más pronto posible, tal vez y hasta con algunos extras interesantes de más, en relación con la versión japonesa, pero

We Love Golf

Capcom



Los juegos de deportes han logrado una renovación increíble gracias al control del Wii, permitiendo sensaciones más realistas, lo que a varios deportes que antes no eran tan populares les ha venido muy bien, porque ahora ya se juegan en todo el mundo como si siempre hubieran sido del gusto de los videojugadores; por ejemplo, tenemos el boliche o el golf, y es precisamente este último en el que la gente de Capcom y Camelot se han basado para desarrollar un divertido título que próximamente podremos disfrutar en nuestros Wii; su nombre es **We Love Golf**, que sin mucho cartel está dispuesto a luchar por un lugar en el mercado.



Apto para todo público

Para que este juego sea bien recibido, se está dejando de lado la seriedad, más o menos como lo que se ha hecho en la serie **Mario Golf**, de manera que los personajes no serán golfistas profesionales, ni los campos serán oficiales, pero eso sí, la diversión siempre estará presente. Para salir con la victoria a lo largo de los 18 hoyos, deberás tener en mente varios aspectos como el escenario, el viento, y sobre todo tu pulso, ya que, como debes imaginarte, todos los movimientos los vas a simular mediante el Wiimote, justo como ocurre en Wii Sports, sólo que aquí se han incluido mejoras al control.

Todo indica que vas a tener dos barras para realizar tus tiros, la primera se activará cuando comiences tu *swing*, y va a determinar qué tan fuerte será tu golpeo; ya la segunda obviamente nos va a dar la puntería, que como en el juego de Nintendo, podremos practicar antes de dar el golpe definitivo, lo cual se logrará cuando presionemos el botón A. No se sabe si habrá tiros especiales, o algún ítem que nos dé ventaja respecto a nuestros rivales, pero de cualquier modo, así como nos lo están presentando, el juego luce muy bien, sin ningún tipo de queja.



Mide muy bien tus movimientos; si no aplicas la fuerza exacta, tu pelota puede terminar en la arena.



Este famoso personaje viene a demostrar que no solo sabe pelar, sino tambien juega golf de maravilla.



De todo un poco

Aunque no se sabe aún cuáles serán las modalidades de juego, se han manejado por el momento dos: para un jugador, algo así como el modo de historia, y un *multiplayer*, que desde ahora podemos decir que será la que más vigencia le dé al título; además de éstas, es probable que se incluyan minijuegos al estilo de pasar la pelota por aros, o tener un determinado número de golpes para conseguir terminar un campo. Otro extra bastante interesante que va a tener este juego está en los personajes, ya que además de haber creado varios golfistas para este título, cuenta con invitados especiales, como **Chun – Li**, de **Street Fighter**, **Apollo Justice**, de la saga de abogados de Capcom, y por último **Arthur**, el caballero protagonista de **Ghost and Ghouls** para SNES.

We Love Golf aparecerá este año en nuestro continente, y por todo lo que hay detrás de su desarrollo (en especial la gente de Camelot), no dudamos de su calidad; seguramente se pondrá muy dura la competencia con la serie **Pangya** de Tecmo, lo que significará mejores juegos cada vez, siendo nosotros los únicos beneficiados.
Ahora sólo nos queda una duda, ¿cuánto tardará Nintendo en lanzar un Mario Golf? Ya todos extrañamos el humor de esa serie, esperamos que no sea muy tarde, y que este mismo año tengamos noticias por lo menos de que se encuentra en desarrollo.

Tales of Symphonia

Namco Bandai



Los juegos RPG poco a poco comienzan a tomar fuerza en Wii. Pronto veremos **Dragon Quest** o **Final Fantasy**, entre otros, pero uno de los que más han llamado la atención desde que se mencionó que estaba en desarrollo, fue el nuevo de la serie **Tales**, que por méritos propios se ha colocado dentro de la élite de este género, por lo que obviamente es uno de los títulos más esperados para el sistema. A continuación veremos un poco de lo que contendrá este capítulo de nombre **Tales of Symphonia: Raraoskr no Kishi**, con el que la serie hará acto de presencia en la nueva generación.



Siempre debes enfocarte en el enemigo más grande, de manera que cuando lo elimines, puedas encargarte tranquilamente del resto.



Los efectos de las magias son muy buenos, pero lo mejor de todo es su efectividad, que se vuelve crucial para los enfrentamientos.

Levanta tu espada

El título es un RPG en toda la extensión de la palabra, o sea, tienes que investigar hasta en el último rincón de los escenarios para encontrar pistas, ítems o hasta personajes, lo que ya por sí solo da un *replay value* alto; pero donde destaca de entre otros juegos del género es en las batallas. Cuando un enemigo te ataca, no tienes que dar indicaciones uno por uno a todo tu equipo, y después esperar a ver qué es lo que hace el rival; aquí tienes libertad total de movimiento, como si fuera un juego de acción, pero obvio, *tus ataques con la espada bajan una cantidad determinada de HP, por lo que debes saber muy bien en* dónde y cuándo atacar.

No se ha comentado cómo se va a utilizar el Wiimote, pero creemos que servirá para ejecutar los ataques, muy al estilo de como se usan las espadas en **Bleach**, aunque esto sería lo obvio, y tal vez los programadores tengan en mente una mejor idea. La fecha de salida aún es un misterio, pero es muy probable que a mediados de año ya esté disponible por lo menos en Japón. Sabemos de la cantidad de seguidores que hay de esta serie, así que cualquier información que se revele se las daremos a conocer de manera oportuna.



Puedes tener varios personajes en pantalla, úsalos sabiamente; recuerda que sus habilidades varían.



Además de los ya conocidos, tendremos muchos nuevos personajes, cada uno con sus objetivos.



Recuerdos difíciles de borrar

En la generación pasada tuvimos la oportunidad de jugar **Tales of Symphonia**, una de las mejores versiones que se recuerden de la franquicia; dicho título fue para Nintendo GameCube, y tuvo un gran éxito debido principalmente a sus personajes tan carismáticos y a su desarrollo dentro de la historia, por lo que se decidió que para Wii, el nuevo **Tales** fuera una secuela directa de la versión de Cubo, de manera que así los seguidores se sintieran identificados tanto con el argumento como con los protagonistas.



El estilo gráfico se mantiene, pero gracias a las cualidades del Wii, se ha logrado un mejor aspecto.



Nunca dudes l momento de defender a tus compañeros; es clave mantener a tu equipo.

Así que vamos a tomar control nuevamente de **Colette Brunel** y de **Llyod Irving**; en cuanto al argumento no se ha comentado nada concreto, sólo que los hechos se sitúan dos años después de la entrega anterior, pero podría ser que tuviera que ver nuevamente con el árbol mágico; de cualquier modo, no hay nada de qué preocuparse, la gente de Namco Bandai siempre nos ha entregado excelentes historias, y es seguro que no será la excepción. Un aspecto que sería bueno que consideraran es alguna opción en línea, ya sea para competir o cooperar con algunos amigos para el modo principal, pero bueno, esto es sólo una especulación; esperemos a ver qué pasa en el juego terminado.

Sega Superstar Tennis

Sega



Aunque parezca algo raro, casi no hemos visto juegos de Tennis en el Wii, salvo el que viene en Wii Sports, por lo que resulta interesante hablar de lo que nos está preparando Sega con su título **Sega SuperStar Tennis** para la consola casera de Nintendo, que tomando en cuenta lo bien que trabajó en **Virtua Tennis** para otros sistemas, creemos que nos va a sorprender gratamente, sobre todo por el Wiimote, que acerca al jugador más a una sensación realista. No se han dado a conocer todos los aspectos del juego, pero con lo que se ha comentado se puede especular bastante, por lo que es un hecho que será genial.

Estilos para todos los jugadores

Lo primero que tenemos que destacar de este juego, está en sus jugadores, no vamos a tener tenistas famosos o reales, sino personajes clásicos de varios títulos de Sega, algunos muy conocidos y otros ya casi olvidados. Como ejemplos tenemos a **Sonic** o **Tails** de la saga de Sonic, **Ai Ai** de **Monkey Ball**, **Ulala** de **Space Channel**, o hasta a los patinadores de Jet Set Radio; después de esto, no nos sorprendería nada que como personajes secretos viéramos a los protagonistas de **Phantasy Star Online**.

Después de saber quiénes serán los participantes en este juego deportivo, es obvio intuir que la temática será todo menos seria, por lo que podremos ver tiros de todo tipo, y para ello, cada uno de los personajes tendrá un movimiento especial, que vaya de acuerdo con su estilo, más o menos como lo hemos visto en las versiones de **Mario Tennis**, por lo que antes de decidir cual será tu tenista, debes conocerlos muy bien para poder dominarlos por completo. Seguramente existirán varias opciones para jugar, es decir, partido amistoso, torneo, entre otros, pero el que nos gustaría que incluyeran, sería una competencia mediante Wi-Fi, así se alargaría la vida del juego.

Las canchas están inspiradas en varios escenarios famosos de las franquicias de Sega.

Amigo, de Samba de Amigo quiere llevarse el torneo, y hasta se trajo a su porra.

No se ha comentado exactamente cómo se va a usar el control del Wii, pero creemos que es lógico que, será similar al visto en **Wii Sports**, pero como le pasó al golf del mismo título en otros juegos, seguro que recibirá una mejor estabilidad al momento de realizar las devoluciones, además de que permitirá mayores jugadas, como las famosas "dejaditas", que tanto se extrañan en el juego de Nintendo. Aunado a esto, el uso del nunchuk es casi un hecho, lo que permitiría mover al personaje exactamente a donde queramos, similar a lo visto en **Table Tennis**, pero mejor aplicado, de modo que ahora ya no existirán pretextos referentes a que no se puede llegar a cierto tipo de pelotas debido a la colocación o lentitud de los personajes. Para los movimientos especiales, tal vez sea necesario presionar un botón, aunque también podría ser agitando los controles.



Una buena colocación dentro de la cancha es vital para contestar cada devolución de tu rival.

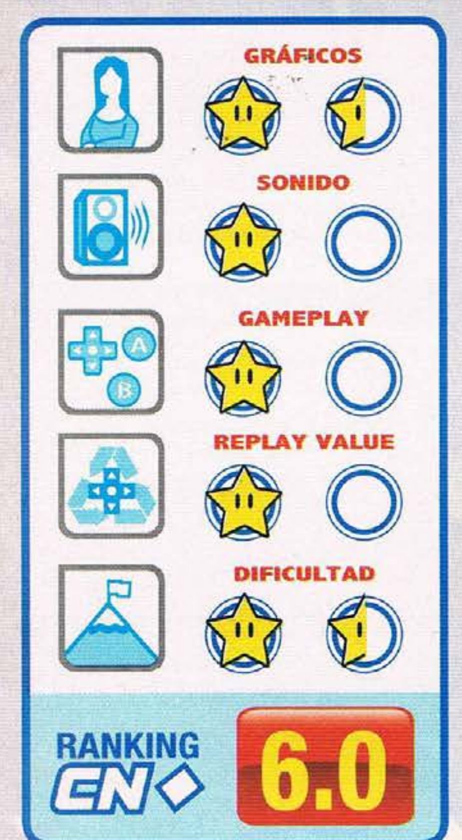
Un buen servicio

Todo indica que tendremos un buen juego, muy completo en todo sentido, pero siendo lo que más destaque el *gameplay*, que es lo que nos importa. Esperamos que más compañías nos muestren su visión de este popular deporte, sacando provecho al control del sistema, no sólo con juegos como este, sino también reales, para los que gustan de competencias oficiales.



SONIC RIDERS ZERO GRAVITY™

sonic y compañía vuelven a protagonizar un juego de carreras, secuela directa de sonic riders, que como todos sabemos, quedó a deber en el nintendo gamecube, por lo que ahora el sonic team está decidido a dejar eso en el pasado y lavar su nombre con esta secuela de nombre zero gravity, donde las cualidades del control del wii se harán presentes en todo momento... pero ¿será esto suficiente para salvarlo?



controlar la gravedad es cosa de unos cuantos elegidos, ¿crees que tú seas uno de ellos? toma tu tabla y ¡demuéstralo!

conquistando el cielo una vez más

Desde hace unos años, Sonic ha venido pasando problemas para adaptarse a los nuevos tiempos, y no nos referimos en cuanto a trabajo visual, sino a que por más juegos que lanza, en ninguno ha generado la misma diversión que en sus versiones de 16 bits, por ejemplo; consideramos que esto se debe a que se ha querido renovar la franquicia de golpe, y no poco a poco como deben trabajar los grandes nombres; pero cualquiera que sea la situación, **Sonic** parece estar destinado a pasar por una larga lista de juegos antes de que sus apariciones en 3D sean lo que representan las de dos dimensiones.



Lo anterior lo decimos porque a veces la memoria se pierde, y se cree que por tener un nombre en portada el juego debe ser totalmente bueno; pero no es así, en ocasiones los errores se mantienen, no importando que la consola sea otra, o que los programadores sean distintos; pero bueno, dejemos esto por ahora... comencemos a revisar el juego como tal.

a la velocidad azul

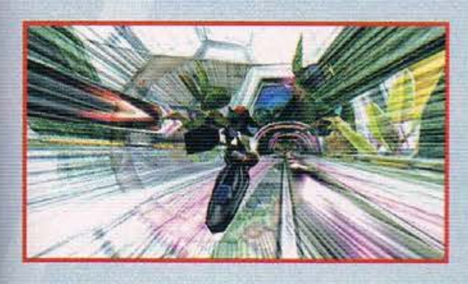
La idea del título es buena, un juego de carreras con los personajes de la serie de **Sonic**, tomando en cuenta que la velocidad y adrenalina son parte de sus cartas de presentación... ¿qué podría salir mal?, pues no mantener a los personajes en tierra firme, al menos que fueran ellos los que corrieran; se decidió dejar las tablas voladoras de la primera parte, que francamente eran lo que más nos desagradaba, porque creemos que de hacer algo como **Sonic Heroes**, todo hubiera sido distinto.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Sonic Team**
Categoría: **Carreras**

1 - 4 




Tocando el *gameplay*, es sencillo, pero no del modo divertido, más bien es bastante monótono, pero veámoslo más a fondo: al ir sobre tu tabla tienes que preocuparte por la velocidad, por dar vueltas... nada más; lo primero lo logras presionando un botón y lo demás girando el control a donde requieras, lo cual se ha hecho ya en varios juegos, pero aquí algo falló en cuanto a la sensibilidad, ya que pareciera que diriges un tráiler y no una tabla voladora, y no lo decimos por lo pesado, sino por la fuerza que necesitas para cambiar de rumbo.





Pongamos un ejemplo: imagina que estás a punto de tomar una curva a la derecha; por lógica, tú debes comenzar a inclinarte en esa dirección un poco antes, pero cuando vas a hacerlo, la tabla se mueve de forma inestable, obligándote a girar de manera brusca el control, lo que termina por volverse molesto; esto debido a que la velocidad a la que se realizan las competencias es demasiada.

el enredo de las pistas

Los circuitos que vas a correr, visualmente son espectaculares, se nota que trabajaron mucho en su estructura, hay giros, vueltas, saltos, bueno, de todo, pero como ya comentamos, debido al control no las disfrutas al nivel que se debería. Para que te quede claro lo que hablamos respecto de la inestabilidad de la tabla, se puede decir que es similar a la vista en **Super Monkey Ball** para Cubo, sólo que ahí es comprensible si tomamos en cuenta que vas dentro de una esfera; pero cuando tienes una tabla con propulsores, el efecto tendría que ser distinto.

se ve lejana la meta

El concepto que ha utilizado Sega ya en dos **Sonic Riders**, es bueno, tiene potencial, pero está mal realizado, pareciera que los rivales controlados por el CPU siguen una línea directa hacia la meta; deben trabajar más en el *gameplay*, pues usando cualquier control, no ha dado resultados, lo cual es una lástima, porque en Wii tenían todo para repuntar y entregar un título que pudiera convertirse en clásico, pero ahora están muy lejos de esa situación, y si no se ponen a replantear la idea, este juego representará el final de la serie.



Sonic en otros géneros

Sonic R: Hace más de 10 años, en 1997 para ser precisos, apareció para la consola Sega Saturn el título **Sonic R**, que fue de los primeros intentos de llevar al erizo a otros géneros, en este caso el de las carreras. Contrario a lo que puedes pensar, no se usaban vehículos, todo era a pie (lo que le hubiera caído muy bien a **Sonic Riders**); era un muy buen juego, donde podías seleccionar a varios personajes típicos como **Tails** o **Knukcles**.

Sonic the Fighters: Los juegos de pelea fueron todo un suceso durante la década de los años 90, por tal motivo, la gente de Sega decidió lanzar un juego para Arcadia donde los personajes de **Sonic** pudieran enfrentarse en combates al estilo de **Virtual Fighter**; la movilidad no era perfecta, pero se podían marcar buenos combos. Como dato adicional, en este juego nació **Super Sonic**.

Sonic Shuffle: Mario Party marcó el inicio de un nuevo subgénero, y después de ver la gran idea, y sobre todo su éxito, varias compañías intentaron copiar el concepto, entre ellas Sega con **Sonic Shuffle**, para Dreamcast en el 2001, que aunque bueno, nunca llegó a sobresalir, quedando sólo como un artículo de colección para los seguidores del personaje.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

La velocidad no está peleada con el buen *gameplay*, y por mencionar tan sólo un par de ejemplos, tenemos **Xtreme G** o **F- Zero** (el rey del género), por lo que se nota que lo que faltó aquí fue sólo tiempo para desarrollar la idea. A los pocos minutos te desesperas, las vueltas son un verdadero dolor de cabeza; mantener estable tu tabla es parecido al minijuego del mesero en **Wario Ware**, lo que no es nada agradable; espero que de seguir con alguna secuela piensen mejor cómo usar el control, o si así lo desean, que utilicen el de Cubo, pero que tenga calidad.



CROW

Esta mezcla de **F-Zero** con **Extreme G** y los personajes de Sega suena interesante al principio, pero el cómo se vea o qué personajes traiga no es tan importante como la forma en que se juega; por este lado me parece demasiado simple, no hay mucha variedad y se limita sólo a carreras de forma local. Hubiera estado mucho mejor si incluyera la posibilidad de conectarse a Wi-Fi, ya que el juego local se limita a dos jugadores (cuando la mayoría se inclina por cuatro). Las pistas son muy básicas, no hay mucho reto entre una y otra.



PANTEÓN

¡Un juego más de **Sonic**!, pero con la diferencia de que en éste hay que llegar rápidamente de un lugar a otro en... espera... es lo mismo de siempre. No tengo nada en contra de los títulos del erizo azul, pero no han cambiado mucho realmente. Creo que la única diferencia entre éste y **Sonic Riders** es que ahora puedes usar el Remote del Wii, pero aun así, el *gameplay* no es tan bueno ni tan innovador. No lo puedo recomendar tanto, salvo que seas un gran fan de **Sonic**. Eso sí, la genial música es lo que lo rescata (tradición de la serie).

MARIADOS

Hola, amigos de Club Nintendo, espero puedan ayudarme; lo que ocurre es que no puedo vencer al jefe del tercer mundo de **Kirby Squeak Squad**, que es como una nube; llevo semanas y no puedo pasarlo; ¿existe alguna estrategia que puedan darme? Gracias, confío en que puedan salvarme de esta situación.

Elizabeth Lara
México, D.F.

Este enemigo sí que es molesto, la verdad puedes pasar horas y no hacerle ni cosquillas, pero todo se arregla usando el poder adecuado para **Kirby**. Antes de llegar a la sala donde lo enfrentas, verás que te dan algunos poderes, entre ellos hay un remolino, tómalo, no lo uses y entra al cuarto; deja que te gane, regresa y toma otro remolino; ahora tienes dos de estos poderosos ítems, y la verdadera emoción comienza. Al usar este poder, puedes girar por algunos segundos, y volar si presionas varias veces el botón de ataque; con esto en mente, acércate a la nube, dáñala, y aléjate enseguida, con tres veces que lo hagas destruirás su primera forma; ahora, para la segunda, la plataforma que te protegía de las caídas va a fragmentarse, por lo que debes estar pendiente hasta saber en cuántas partes se dividirá; una vez que aparezcan, sitúate en la de en medio, y ahí espera al enemigo para dañarlo, sin moverte de donde estás, sólo gira. Si en algún momento te llega a dañar, no intentes ir por tu poder perdido, mejor usa el que previamente habías tomado. Si sigues estas indicaciones no sufrirás de más con este jefe, y podrás continuar con tu aventura.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Es la primera vez que escribo y es para preguntarles sobre los siguientes juegos. En The **Legend of Zelda: The Adventures of Link**, ¿cómo encuentro el martillo? Y en el de The Legend of Zelda para NES, ¿cómo le hago para hallar el quinto templo? Eso es todo, gracias.

Héctor Miguel
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Héctor! La ubicación del martillo es un tanto enredada, así que pon atención. En la parte baja de Death Mountain; ve hacia abajo desde la aldea de Ruto, allí encontrarás una caverna. Camina hacia la derecha por el río y hacia un puente por un camino que te conduce hacia abajo. Cruza el puente hacia Saria y al final del pueblo encontrarás al personaje que dice "Only townspeople may cross the bridge". Regresa por el puente y verás una sección llena de árboles, camina por allí para hallar el recinto de Bugu, habla con él y regresa a Saria. Aparecerá el puente, crúzalo y estarás en Death Mountain; toma los caminos de la derecha hasta llegar a la parte baja de Death Mountain. Allí encontrarás una gran roca con una cueva a su derecha. Entra en ese sitio y encontrarás el dichoso martillo.

En cuanto al quinto templo –supongo que del primer juego de **The Legend of Zelda-**: para la primera parte, ubícate en la pantalla de inicio (como mejor punto de referencia), ahora camina un cuadro hacia la derecha, cinco hacia arriba, uno a la izquierda, uno más hacia arriba y por último cuatro a la derecha. Sube hasta que veas la entrada del castillo (toma en cuenta que muchos escenarios pareciera que se repiten, esto para ahorrar espacio y para, de cierta forma, encriptar los accesos). Si se trata de la segunda parte, céntrate en la pantalla de inicio –nuevamente–, camina hacia arriba tres cuadros y posteriormente dos a la izquierda; en esta parte necesitas quemar un árbol de la esquina con la vela azul para que se descubran las escaleras (aquí compra el escudo mágico). Saliendo de la tienda, desciende un cuadro y luego camina a la izquierda, notarás que hay un pequeño muelle a la vista, ve hacia allá y estarás en camino al quinto calabozo (como referencia, es el mismo punto en donde encontraste el cuarto calabozo en la pri-

Hola, primero que nada saludo a todo el *staff* y felicitaciones por su excelente trabajo y sus 16 años. Bueno para empezar les comento que seria fantástico que en la sección Evolución pusieran a **Fire Emblem** o **Final Fantasy** y que incluyeran mas Nintensivos, pues últimamente no los he visto. Ahora pasemos a las preguntas:

1.- ¿Es necesario que consiga las cinco estrellas con todos los personajes o es suficiente que lo haga con uno para obtener el cañón de mano en **Resident Evil 4**?
2.- También de **Resident Evil 4**, ¿cómo consigo un arma de color plateado pero que dispara rayos?
3.- ¿Es posible comprar un juego japonés de Nintendo DS y jugarlo en un Nintendo DS americano? Lo pregunto porque me gustaría mucho jugar **Naruto Shinobi Retsuden**.

Anónimo
Vía correo electrónico

Tomaremos muy en cuenta tus peticiones y las llevaremos a cabo a la brevedad posible. Para que obtengas la Handcannon (la más potente en el juego) sí tienes que conseguir las cinco estrellas en The Mercenaries con cada personaje, pero no te preocupes si estás algo bajo en fondos, pues el mercader te la estará reservando gratis. Pero si aún conservas algo de efectivo, te recomiendo que le hagas todos los *upgrades*, así no tendrás que buscar balas por doquier.
El arma a la que te refieres no aparece en el GameCube, pero sí en el Wii. Se trata de la P.R.L. 412 (Plaga Removal Laser), un arma láser que tiene la función de aturdir o eliminar a los enemigos. Esta maravilla la obtienes al terminar el modo de juego "Professional". Con una carga completa, genera un rayo de luz que puede devastar inmediatamente a quien se cruce en su paso; si solamente presionas (sin cargar) su disparo nada más aturdirá al objetivo.

Por último, sí es posible jugar títulos japoneses en una consola Nintendo DS americana; recuerda que en portátiles no hay restricciones.



En primer lugar, Club Nintendo es la mejor revista de videojuegos que existe; bueno ya les he escrito muchas veces y espero que esta vez sí me contesten porque ahora sí esta en peligro de ser malbaratado mi juego de Wii Pokémon Battle Revolution.

Mi problema estriba en que no estoy seguro cómo pasar personajes de mi juego Pokémon Diamante al Wii; en el manual que viene con el juego dice que cuando el Wii esté listo para recibir los Pokémon, en la pantalla de menú del Diamante, escoga la opción "Connect to Wii" y hasta viene una imagen de la pantalla del Nintendo DS. Aqui es donde surge el problema, y es que no me aparece esa opción; no sé qué pasará; ¿está mal mi juego de Nintendo DS?

Juan C. Núñez
Vía correo electrónico

No es necesario que lo malbarates, mi estimado Juan. Todo el proceso para copiar un **Pokémon** de **Diamond** o **Pearl** a **Battle Revolution** es exactamente el que se incluye dentro del manual, sin embargo, hay un punto que quizá esé provocando el conflicto.

Luego de que hayas hecho una primera copia, podrás continuar copiando personajes, pero sólo si utilizas la misma tarjeta de DS, esto debido a que el juego graba un registro (con el ID de tu juego) de la versión específica que usaste, bloqueando la posibilidad de que uses multitarjetas. Para hacer la transacción, enciende tu Nintendo DS con el cartucho de **Diamond** (o **Pearl**, según sea el caso) y entra en la pantalla de título; mientras tanto, presiona el botón "Copy **Pokémon**" en **Battle Revolution**, así tu Wii buscará tu NDS, y si no hay contratiempos, aparecerá un nuevo menú (Connect to Wii) en tu **Pokémon Diamond** o **Pearl**. Como ves, no es un proceso complicado, pero si de plano no puedes, te recomiendo que generes otro "save" de **Battle Revolution**, para confirmar que la tarjeta de DS que uses, sea la



Mi duda quizá es muy básica, pero sé que si alguien puede resolverla son ustedes; acabo de conseguir el cañón en **Zelda: PH**, pero ya no sé qué hacer, ya que unas rocas en el mar no me dejan avanzar, un amigo me dice que requiero la pala, pero no sé cómo obtenerla, ¿Podrían decirme dónde está?

Mario Estrada
México, D.F

Seguramente cuando tratas de avanzar por las piedras una extraña corriente te regresa, ¿no es así?, pues bien, tu amigo te informó correctamente, requieres de la pala, pero para obtenerla, debes ir a la isla que está cerca de la formación de rocas; una vez ahí, ve a la casa que está del lado derecho de donde llegas, donde te darán acceso a una cueva misteriosa en la que hallarás un cofre con la pala... aunque no es todo lo que debes realizar en esta isla, ahora debes encontrar un túnel secreto, el cual comentamos cómo encontrar hace un par de números, ¡mucha suerte!... Está bien, te diremos cómo llegar a esa entrada, se halla justo debajo de la palmera que está cerca de la casa de paja, cava ahí y podrás continuar.



Tengo una duda que no me deja dormir, es en relación con **Zelda: Wind Waker** para Wii; ya terminé el juego, pero tengo unos collares que recolecté y no sé para qué sirvan o si sólo son una especie de ítem, sin valor. De cualquier forma espero su respuesta.

Alfredo Martínez
Vía correo electrónico

The Legend of Zelda: Wind Waker es de los juegos de la serie con más retos alternos a la historia principal, y los collares que nos mencionas son uno de ellos. En total son 40 de estos objetos, que como bien mencionas, aparentan no tener utilidad, pero si reúnes todos, y los llevas con la maestra de la isla, te va a recompensar con una máscara muy especial, que te permite ver la cantidad de energía que les queda a todos los enemigos a los que te estés enfrentando, de manera que puedes generar una mejor estrategia y así no gastar magia o ítems poderosos cuando no sean necesarios.



En **Super Mario Galaxy** tengo poco más de 60 estrellas, no puedo encontrar más, y estoy algo confundido, porque en algunos planetas aparece un signo de interrogación con una estrella, pero entro y no indica una nueva ruta, lo que me tiene como loco, además de que los cometas no sé cómo mantenerlos; ¿me pueden ayudar con estas dudas?, además, ¿qué pasa si obtengo todas las estrellas?

Rodrigo Díaz
Vía correo electrónico

Esta es una pregunta muy habitual, por lo que vamos a aclararte el panorama; las estrellas con signo de interrogación son de las más complicadas de encontrar, ya que al entrar a la galaxia, no te indican lo que debes hacer, y todo se resume a una exploración a conciencia, en lo que debes golpear cuanto objeto veas, ya que puede haber un camino oculto hacia una estrella; no hay una manera especial de saber dónde están, todo es instinto y constancia. En cuanto a los cometas, lo que te recomendamos es que cada vez que inicies tu juego, vayas con la estrella glotona del lado izquierdo, dale 20 destellos y te dirá dónde hay cometas; dirígete a esas galaxias y no te salgas sino hasta obtener las estrellas, después repite la operación, que realmente no es muy difícil. El premio al juntar las 120 estrellas es... poder jugar con **Luigi**, así es, por fin el hermano de **Mario** vuelve a la acción en un juego de plataformas, y vaya que lo hace de buena manera, así que a encontrar todas las estrellas que te falten.

¿Me podrían decir el código para el Sound Test de **Ninja Gaiden**?

Javier Cuenca G.
México, D.F.

Claro, Javier; en la pantalla del título presiona y mantén A, B, Diagonal Abajo/Izquierda y aprieta Start.

Espero que tus preguntas hayan sido aclaradas No dejes de escribirnos a: Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, México, DF. CP 01210 o por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com
No importa en qué juego estés atorado, puede ser desde NES hasta Wii, así que escríbenos con confianza, que lo peor que puedes hacer es quedarte con la duda.

Sega Bass Fishing

Sega



Desde los tiempos del Super Nintendo han existido los simuladores de pesca, pero fuera de Japón nadie los conoce, tal vez en alguna Arcadia, pero aun así era complicado que aparecieran en nuestro continente. Con la salida del Wii, muchos géneros que antes no eran populares comienzan a figurar en el mercado, y ahora toca turno a la pesca, que como debes suponer, por fin será divertido, y no sólo un reto en cuanto a velocidad para presionar los botones del control; todo dentro del juego **Sega Bass Fishing**, lo que garantiza horas de diversión, ya que aunque no lo creas es un gran juego.



Los peces pueden reaccionar de varias maneras, así que trata de anticipar sus movimientos.



Pasea tu lancha por todas las zonas posibles; hasta el último rincón es bueno para encontrar peces.

Prepara tu carnada

Salir a pescar no es nada complicado, sólo necesitas llevar los implementos necesarios y ser bastante paciente (además de algunas latas de frijoles por aquello de las dudas), y aquí es lo mismo: al salir en tu bote, llevarás tu caña y algunas carnadas; lo que debes hacer, no sólo se va a limitar a lanzar tu caña y a esperar a que pase algún pez, sino que aquí tienes que ubicarte en un buen lugar, ya que no es lo mismo estar sobre vegetación y piedras que en un área con varios peces, ¿no crees?; así que siempre debes tomar esto en cuenta para que tu día de pesca sea fructífero. Aprender el movimiento de los peces te puede llevar un paso adelante, logrando que la pelea entre el animalito y tú, se incline a tu favor, así que sé muy observador con todos los movimientos de tu entorno.



Los gráficos del juego son buenas, los efectos del agua dan una sensación de realismo perfecta.



Según el tamaño del pez, será la puntuación que obtengas, si no te convence puedes buscar otro.

Una vez colocado en una buena posición, debes lanzar tu caña y moverla de manera que atraigas a los peces; esto lo logras gracias al Wiimote y al Nunchuk, que permiten una sensación realista, como si en verdad estuvieras pescando, ya que algunos peces son demasiado fuertes, y tienes que jalar con todo para capturarlos, pero más que nada con ritmo, ya que si en un momento dejas de tirar tanto con ambos controles, tu presa escapará dejándote un sentimiento de frustración y algunos segundos desperdiciados, ya que cuentas con un tiempo límite para tu pesca.

Como pescar en un solo lago sería algo monótono, se ha creado más de una decena de ambientes para que puedas sentirte como todo un profesional; obvio que en cada uno de estos lugares los peces van a cambiar, tanto en forma como en comportamiento, provocando que debas planear muy bien tus estrategias para cazarlos. El juego presenta unos gráficos vistosos, con buenos efectos en el agua, pero nada sobresaliente; en cuanto al sonido, realmente sientes que estás en el lago, pues han recreado muy bien el ambiente sonoro.



La fuerza del pez se medirá con una barra en uno de los extremos de la pantalla; no la pierdas de vista.

Buena pesca

Este título tenía bastante rato anunciado, por lo que no podía quedar mal, y menos siendo de Sega; incluye varias modalidades como juego libre, campeonato, entrenamiento, en fin, todo para que te sumerjas en el mundo de la pesca; aunque muchos deben estar escépticos respecto del título, no pierdes nada con conocerlo, lo pasarás bien, y tal vez hasta te vuelvas fan del género, lo que ha pasado mucho en estas fechas gracias al Wii, que está permitiendo que expandamos nuestros horizontes como videojugadores.




Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
and system sold separately. mano.nintendo.com



Los juegos basados en la guerra siempre han estado enfocados a la acción; muy rara vez vemos algo que no sea disparos en primera persona, y para muestra tenemos la serie **Medal of Honor** o **Call of Duty**, pero en esta ocasión, los programadores de Sproing han adaptado del mundo de las computadoras el famoso juego de estrategia militar **Panzer Tactics**, que desea debutar en los portátiles con el pie derecho.



En la guerra no todo son disparos; la estrategia puede ser una de tus mejores armas para obtener el triunfo.



Lleva al campo de batalla lo mejor que tengas, nunca se sabe cuándo una bala será la diferencia.

Hasta la victoria

Para muchos seguidores de los juegos de estrategia, resulta difícil aceptar que ese género se pueda jugar mejor en un sistema portátil como lo es el Nintendo DS, que en PC, ya que ahí surgió, pero eso sólo nos demuestra que las capacidades de la consola están siendo cada vez más aprovechadas, logrando superar incluso a los clásicos, como en este caso Panzer Tactics; quizá el único punto en contra que tiene, sea la carencia de modo en línea, pero suponemos que fue por cuestiones de tiempo.



El mapa está muy completo, puedes ver cada movimiento y ubicación de tus unidades. No olvides revisarlo antes de cada batalla.



Lo mejor es que con sólo tocar la pantalla, puedes mover tus tropas, lo que facilita el trámite dentro del juego.

En conclusión, **Panzer Tactics** dejará un buen sabor de boca a los aficionados al género; es un título muy completo, que permite una gran variedad de formaciones y estrategias, a lo que si le sumas la posibilidad de competir contra el ejército de algún amigo, te dará demasiadas horas de diversión, aunque eso sí, hubiera sido ideal un modo de juego Wi-Fi, sobre todo si tomamos en cuenta que es una adaptación de PC.

Prepárate para dirigir a tu escuadrón

Al estilo de grandes juegos del género, como **Starcraft**, puedes escoger diferentes protagonistas de la Segunda Guerra Mundial, para que veas el conflicto desde diferentes ángulos; sea cual sea tu elección, la temática del título no va a variar mucho; debes obtener la victoria a como dé lugar. Al inicio tus hombres no son demasiados, pero al dar a conocer tu poder, no faltarán los que quieran unirse a tu objetivo; el caso es que vayas derrotando a los primeros escuadrones que enfrentes, para que en caso de ser necesario, puedas reemplazar tus bajas en el campo de manera rápida.

El modo de juego es similar a **Advance Wars** para la misma consola; en la pantalla superior tienes la información básica de la misión o de las unidades que estés usando en ella; mientras tanto, en la táctil, puedes ver el área de combate de dos maneras: la primera es cuando tus soldados avanzan mientras terminan con todo a su paso, y la segunda, cuando decides en qué parte del escenario vas a colocar a tus tropas, siempre teniendo en mente que el enemigo intentará lo mismo que tú.



Elige de qué lado quieres estar, no olvides que mientras más débil sea tu equipo mayor será el reto que te espera en los duelos.

Por lo regular, estos juegos suelen ser muy complicados, no aptos para todo público, pero gracias al *Stylus* del Nintendo DS, acomodar tus tropas es tan sencillo que sin darte cuenta te verás inmerso en su *gameplay*; pero si aun así crees tener dificultades, no te preocupes, puedes guiarte por el tutorial que prácticamente te ayudará hasta para prender tu Nintendo DS. Los gráficos del juego son buenos, no excelentes, pero cumplen bien su cometido, más si tomamos en cuenta que su fuerte está en el sistema de juego, que como ya comentamos, está muy bien adaptado.

Samurai Warriors Katana

Sega



Aunque nueva para los jugadores de Nintendo, la serie de **Samurai Warriors** lleva años siendo popular en Japón, donde ha aparecido para otras consolas; sin embargo, su estilo de juego ya estaba cansando a sus seguidores, de modo que los programadores han querido renovarlo, llevarlo por otros caminos, y parece ser que la respuesta estaba en el Wii y su novedoso control, por lo que han lanzado **Samurai Warriors Katana**.

A simple vista pareciera que nos encontramos con un juego en primera persona como hay cientos, pero al jugarlo más a fondo, nos damos cuenta que fue muy bien planeado, estudiaron muy bien el sistema para lograr una interfaz que permitiera a los jugadores una experiencia novedosa, y que además refrescara a la franquicia, que buena falta le hacía desde hace un tiempo.



Nunca salgas sin tu arma

La historia del juego nos lleva a un conflicto en el Japón feudal, donde como todo buen samurái, deberemos pelear por conservar la paz de nuestro pueblo, y para eso usamos nuestra fuerza, y como no puede ser de otra forma, una katana. En anteriores versiones de igual manera se utilizaba esta tradicional arma samurái, pero en Wii la diferencia es que la katana estará representada por el Wiimote, y de acuerdo con nuestros movimientos será el tipo de ataque que realice nuestro personaje en la pantalla.

El hecho de que movamos el control para atacar no es la única diferencia con otras entregas, pues además se ha cambiado la perspectiva por una de primera persona, que la verdad queda ideal para el estilo de juego, ya que de lo contrario, hubiera sido solamente agitar el control para movimientos predeterminados; en cambio, de este modo se pueden realizar mejores combinaciones; para que te des una pequeña idea, es más o menos como el minijuego de la katana que aparece en **Wario Ware Smooth Moves**, quizá la Katana no se mueva exactamente como lo hagamos con el Wiimote, pero se han programado varios movimientos para que podamos realizar jugadas de todo tipo, por lo que no te vas a poder quejar del trabajo realizado.



Elige las mejores armas para los momentos de máxima dificultad, así podrás terminar mejor las misiones.



Ubicar a tus enemigos es fundamental, de esto modo estás preparado para los ataques de lejos o de cerca.

La acción es constante, no hay momento que estés tranquilo, los enemigos salen de todos lados, y te atacan a diferentes distancias; pero no te preocupes, al ir avanzando tú también ganarás habilidades y nuevos ítems, que te permitirán arrojar algunos objetos como lanzas, por ejemplo. Esto agrega cierta estrategia, ya que los enemigos siempre se irán acercando a ti, entonces puedes atacar a los más lejanos de manera que cuando termines con los que tienes enfrente, puedas avanzar sin problemas. Eso es parte fundamental en Samurari Warrios, la planeación; si no lo haces así, te costará bastante completar el juego al cien por ciento.









El último shuriken

Samurai Warriors Katana para Wii no sólo es un excelente exponente de la serie, sino que tal vez sea el mejor título desde el primero que saliera, ya que aporta gran acción además de posibilidades en cuanto a *gameplay*, que es lo más importante a nuestro parecer. Lo recomendamos bastante; no importa si eres fan de la franquicia o si es tu primer juego, seguro te vas a divertir, además de que puedes competir con alguien más en una de sus opciones, lo que aumenta su *replay value*.

Bomberman es uno de los personajes más emblemáticos que tiene el mundo de los videojuegos; lo hemos visto en todas las consolas de Nintendo y lógicamente el Wii no iba a ser la excepción, donde se ha tratado de ofrecer algo distinto a sus anteriores entregas, sobre todo a las que aparecieron para el Nintendo GameCube, que aunque buenas, habían perdido la esencia de lo que significa este héroe.

Por todo lo anterior, tenemos grandes expectativas en este juego, sobre todo porque la consola se presta a un sinfín de opciones para regresar a Bomberman al lugar que le corresponde en esta industria, o sea, a los primeros planos.



Esta imagen nos recuerda bastante a 1080 Snowboarding para Nintendo 64, ¿no es así?

Descubre nuevos retos

Este título ofrece varias modalidades de juego; la principal será una aventura, mezcla entre los juegos de Nintendo 64 y de Cubo. ¿Por qué decimos esto?, porque se ha combinado la exploración con la resolución de acertijos, es decir, no sólo tienes que avanzar recorriendo objetos o buscando el final de la escena; para completar satisfactoriamente las misiones, tienes que usar tu habilidad en el manejo de las bombas, para liberar varios acertijos, en los que, como debes estar imaginando, tienes que usar el Wiimote de maneras muy peculiares.

El modo de historia es para un jugador, y la verdad es que aunque corto, te entretiene bastante; pero el verdadero atractivo de este título es la modalidad de minijuegos, donde muy al estilo de **Rayman** o de **Wario Ware**, puedes participar con hasta cuatro amigos en divertidas contiendas que pondrán a prueba tus reflejos y tu habilidad con el Wiimote. Por ejemplo, hay uno donde debes equilibrar una tabla de snowboard, para lograr un descenso perfecto de una rampa. En otros guiaremos submarinos o remataremos balones, dando como resultado una variedad enorme.



Este juego te dará años de diversión, es simple en su temática, pero grande en cuanto a posibilidades.



El modo de historia incorpora diferentes diálogos, lo que antes era algo poco común en estos juegos.

La dificultad de los minijuegos no es mucha, de hecho se puede decir que son fáciles de dominar, por lo que pueden participar tanto jugadores experimentados como novatos. Son aproximadamente cincuenta minijuegos en los que puedes competir, pero obviamente tienes que habilitarlos poco a poco. Un gran extra para los seguidores, es que se ha incluido el minijuego de batalla que tan popular se volviera en el Nintendo 64, donde en un cuarto sin salidas, deben arrojarse bombas hasta que quede un solo sobreviviente.

Por ese simple hecho, es casi una compra obligada, te hará pasar grandes momentos, ya sea solo o acompañado, pensando infinidad de jugadas para terminar con tus rivales antes que ellos lo hagan contigo.



El deporte más popular del mundo no podía quedar fuera, y se incluye un minijuego bastante gracioso.

Una explosión de diversión

Tanto el modo de aventura como el de los minijuegos te van a gustar mucho, sobre todo si te reúnes con tus amigos a jugar; en ese caso es obligatorio tenerlo, ya que puedes jugar el modo de batalla por horas, logrando situaciones graciosas cada vez que entras. Para ser su primer juego en Wii, creemos que lo ha hecho bien, pero esperamos algo más profundo, donde se use el control a fondo; verdaderamente un juego de siguiente generación.



La pantalla dividida en cuatro es ya un clásico de las consolas Nintendo, y en este juego queda demostrado.



Algunos minijuegos son raros, pero con la práctica puedes dominarlos; nunca te des por vencido.

Estamos seguros que los fans quedarán satisfechos, ya que el juego es muy completo, como ya mencionamos arriba; le faltó algo para despuntar, pero estamos seguros que los programadores no se van a quedar de brazos cruzados, y pronto veremos un juego que nos deje impresionados, al estilo de sus apariciones en Super Nintendo, que hasta la fecha siguen siendo de los mejores episodios del personaje. Nos gustaría ver algo como lo hecho en el Nintendo DS, donde la creatividad era la carta de presentación del título, pero bueno, sólo nos queda esperar, aunque eso sí, este nuevo Bomberman vale mucho la pena para las reuniones con los amigos; estamos seguros de que se volverá la estrella.

México
14:21 PM

Maui
9:21 AM

Londres
8:21 PM

nintendo
Wi-Fi
connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle
12:21 PM



1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.











NINTENDO DS

www.NintendoWiFi.com

Nuestra Portada

NO MORE HEROES™

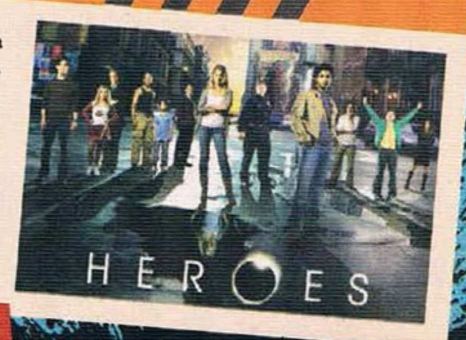
PREPÁRATE PARA ENTRAR EN UN MUNDO EN DONDE LOS HÉROES ESTARÁN DISCONTINUADOS...

En una ficticia ciudad de California, una organización de asesinos se alista para reclutar a **Travis**, un chico cualquiera que vivirá un cambio de 180 grados en su vida. Él pasará de un simple otaku y amante de los cómics a un asesino en busca de convertirse en el número uno de la lista. Con ayuda de su sable láser, **Travis** viajará en su motocicleta a través de toda la ciudad, realizando trabajos básicos para adquirir utensilios que le ayudarán en sus tareas, así como para ir a la caza de los demás asesinos, retarlos y ganarles en su propio juego. Sólo demostrando que es capaz de llegar a la cima, conseguirá el respeto de este sector, cuyos valores están cada día más a la baja.


Compañía: **Ubisoft**.
Desarrollador:
Grasshopper.
Clasificación: **Mature**.
Categoría: **Acción**.
Jugadores: **1**.

NO MORE HEROES!

Al menos eso fue lo que dijeron los guionistas a raíz de la huelga que existe en EU y que involucra a varias series de televisión, incluida por supuesto **Heroes**; el problema que iniciara en noviembre del año pasado, se dio durante un descontento por parte de los guionistas y directores de las populares series luego de que la distribución de éstas por Internet ha sido desmedida y no produce retribución a los afectados. Esperemos que esto no ocurra en el campo de los videojuegos, aunque el tema de los retrasos ya lo hemos vivido en carne propia; ¿o ustedes qué opinan, Miyamoto y Sakurai? Recordando, creo que nos desviamos un poco del tema; en la portada de esta edición te mostramos **No More Heroes**, el juego que presenta Ubisoft para el Wii y que continúa con las tendencias estilizadas de Goichi Suda. ¿Aún no sabes de qué se trata? ¡Entérate a continuación!



ES TIEMPO DE QUE TUS AÑOS DE OTAKU DEN FRUTOS

Suda 51 es un desarrollador de juego que trata de crear su propio estilo definido y que sea reconocido a simple vista; en la pasada entrega (**Killer 7**) lo demostró al crear un mundo de ciencia-ficción en donde un asesino (**Harman Smith**) con múltiples personalidades debía enfrentarse al terrible mundo de decadencia. Ahora, con **No More Heroes** se mantiene la misma esencia de escenarios estilizados, gráficos que halagarían la pupila de un diseñador y una historia que va más allá de lo convencional, rayando con lo surrealista para cautivarnos desde el principio o rechazarlo por su complejidad. Éste es de esos títulos polares, sin embargo, a nuestro juicio, tendrá más suerte que **Killer 7**, pues notarás que el trabajo de desarrollo fue mejor pensado para captar la atención de una audiencia mucho mayor. De hecho, el juego está catalogado como *Mature* por la ESRB, así que ya te darás una idea del grado de violencia y acción que incluye.

CUANDO COMENZÓ LA DIFUSIÓN SOBRE EL NUEVO PROYECTO DE SUDA 51, SIMPLEMENTE LO DENOMINABAN COMO HEROES; SU DISTRIBUCIÓN PARA AMÉRICA CORRE POR CUENTA DE UBISOFT, MIENTRAS QUE EN EUROPA QUEDARÁ BAJO EL SELLO DE RISING STAR GAMES.



No More Heroes narra la historia de **Travis Touchdown**, un fan del anime que vive en un área ficticia de Santa Destroy, California. Él es un chico común, pero su destino lo llevará a conquistar sus sueños y a vivir la adrenalina que tanto se disfruta en las series japonesas. Como todo fan, le da seguimiento a cuanta parafernalia se atraviese en su trayecto, colecciona hasta lo más ridículo y curiosamente ello le da cierto conocimiento que le será útil en su misión. **Travis** es un tipo cualquiera, su departamento tiene más figuras de acción que muebles; es más apasionado por sus *hobbies* que por el calentamiento global... mientras no cancelen Gundam.

UN SABLE LÁSER: ¿DÓNDE HE VISTO ESO ANTES?

Como te darás cuenta, el juego está atascado de referencias y clichés del mundo del cómic-manga-anime, sin dejar a un lado los clásicos de ciencia-ficción y todo aquello de la vida cotidiana que haga de la historia algo increíble, pero a la vez con características aterrizadas que captarás y que te harán *click* de inmediato, con lo que gozarás más de los detalles. Si te agradan los cómics, te sentirás como pez en el agua, pues la aparente intención de Suda fue crear una ambientación digna de un asiduo asistente a la Comi-Con (esta convención es a los cómics, lo que el E3 a los videojuegos); el diseño de personajes, la ambientación de los escenarios, las escenas de acción y los efectos visuales son todo un tributo al género de ciencia-ficción. Incluso el arma principal de **Travis**, un sable láser de color azul, nos remonta claramente a la saga de **Star Wars** (sable **Jedi**); esta poderosa herramienta será un elemento valioso para enfrentar a tus enemigos; no cabe duda que una bala puede ser muy poderosa, pero el verdadero combate se vive cuerpo a cuerpo. Ahora bien, si te preguntas de dónde sacó este cuate una katana láser, es fácil: la ganó en una subasta realizada por un conocido portal de Internet (qué pena, **Lucas**, **Travis** te arrebató este juguetito de las manos). Esta nueva adquisición es parte del cambio de vida para el protagonista, porque su uso no será de ornato, sino para fines más sanguinarios en un sitio cuyos valores indican que el aniquilar a alguien no es mal visto. Como vehículo principal, tendrás una moto futurista que te servirá para agilizar los viajes a través de la enorme ciudad.

ESCOGE TU TIPO DE ESTILO

Después de un inesperado giro de eventos, **Travis** se da cuenta de que está siendo atraído por un cazador de talentos de una organización secreta de asesinos. Con el paso del tiempo, **Travis** es confrontado para probarse a sí mismo su valor al derrotar a otros diez peligrosos matones –cada uno con sus propias y peculiares historias- para lograr llegar a la cima de la liga de los asesinos. Un reto nada sencillo pero que con tu ayuda podrá alcanzar luego de vivir experiencias inimaginables en este mundo fuera de lo normal.

"CON NO MORE HEROES QUISIMOS CREAR UN JUEGO QUE LE PERMITIERA A LOS JUGADORES SER CAPACES DE ADENTRARSE Y DISFRUTARLO", DIJO SUDA 51, PRESIDENTE DE GRASSHOPPER MANUFACTURE. "EL WII NOS PERMITIÓ CREAR UN MUNDO ABIERTO DONDE EL MOVIMIENTO Y GAMEPLAY SE SIENTEN MUY NATURALES", AGREGÓ.

LA MEJOR FORMA DE LLEGAR A LA CIMA, ES DESHACERTE DE LOS DEMÁS...

Afortunadamente para **Travis**, llegar a ser parte de los primeros once del mundo lo logra sin sudar una gota. Su añorada vida (si es que existía) de fama y fortuna jamás había estado tan próxima. Su misión es tan simple como arriesgada; él debe mantenerse firme mientras las cabezas de sus oponentes caen como frutas maduras, así como su nombre sube los peldaños del éxito; pero cada paso que des podrá ser definitivo si cometes un error. La travesía de **Touchdown** inicia cuando fue asignado para ingresar a Helter Skelter (sin relación con Manson), la Asociación de Asesinos Unidos... vaya nombre; me pregunto si atienden 24/7 como en AA... Sin embargo, la situación se torna un poco más complicada de lo que se imaginaba al inicio, pues luego de que la bella **Sylvia Christel** aparece, dará inicio la verdadera aventura.

EL DIRECTOR SUDA 51 HA COMENTADO QUE UNA FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA ESTE JUEGO ES LA PELÍCULA MEXICANA EL TOPO (1970), DE ALEJANDRO JODOROWSKY. ADEMÁS, PRETENDE QUE SU JUEGO SEA RECORDADO COMO UNO DE LOS MÁS VIOLENTOS DE TODOS LOS TIEMPOS, SUPERANDO A MANHUNT 2.



APRENDE A CONTROLAR TUS ARMAS Y ADAPTA TUS CONOCIMIENTOS PARA UN MEJOR RESULTADO

Travis será un tipo sin cuidado, cuya vida gira en torno a la serie japonesa del momento, pero también es un fan de la lucha profesional y de las artes marciales, cualidades que deberá poner a prueba en su nuevo "empleo" si es que quiere llegar a ser el número uno. Por sí misma, la katana tiene un gran poder, su energía podría partir un tronco con el mínimo esfuerzo; tales características le dan ventajas adicionales y en conjunto con sus habilidades de combate, por lo que no dudamos que su camino se irá despejando tranquilamente. Como ya debes imaginarte, los movimientos de la espada los realizas a través de giros con el control remoto del Wii, las combinaciones de golpes y combos serán diversas y dependiendo de cómo termines a tu rival, será la cantidad de dinero que ganes, así que ve planeando tus técnicas para que logres puntajes exorbitantes. Por otro lado, si completas los trabajos adicionales, obtendrás más billetes en tu cartera; algunas de las cosas que puedes hacer es entregar pizzas, experimentar tu graffiti o competir en carreras de motos. Con tantas actividades no tendrás tiempo para aburrirte en California, es más, si llegas a necesitar un cambio de ropa para no parecer otaku genérico, lo puedes hacer visitando tu guardarropa, allí encontrarás lo último en la moda; estas prendas las compras con el dinero que ganes.

El tipo de juego es similar a **Grand Theft Auto**, aunque con sus peculiares diferencias. Podrás conducirte libremente en tres dimensiones ya sea a pie o en tu motocicleta; podrás hacer cualquier cosa dentro del juego, sin embargo, para que vayas alcanzando un progreso real, necesitas eliminar a los diferentes asesinos para que se vayan abriendo nuevas misiones.

EN CONCLUSIÓN

No More Heroes es un juego realmente interesante, tanto en el aspecto visual como en el *gameplay*; su grado de violencia es alto y no es para menos debido a su temática. Convertirte en el mejor asesino requiere actos que serían dignos de las películas de Quentin Tarantino o Robert Rodríguez. La historia es más sólida que lo visto en **Killer 7**, sin restarle mérito al publicado por Capcom, sin embargo, ya se nota una propuesta más centrada, con mejor enfoque y que podrás disfrutar de principio a fin si es que te agradan los juegos sin muchos escrúpulos.

Compañía: **Square Enix** Desarrollador: **Square Enix** Categoría: **RPG**



FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS



Los videojuegos tienen la capacidad de transportarnos a lugares mágicos, mundos maravillosos, donde vivimos experiencias únicas, y una de las sagas que mejor lo ha hecho desde los tiempos de NES ha sido la de Final Fantasy, que en cada nuevo capítulo nos sigue sorprendiendo, y para muestra tenemos su más reciente juego para Nintendo DS, Final Fantasy XII: Revenant Wings, en el cual se esforzaron bastante para sacar provecho al Nintendo DS tanto para generar una buena interfaz, como para el aspecto gráfico, pero lo importante es que mantiene su esencia.



Cuando tus sueños o creencias están en peligro, tu verdadera fuerza aparece para protegerlos.

Cuando se hizo el anuncio de este juego hace ya poco más de medio año, se pensó que si llegaba a aparecer para América, tardaría bastante (como antecedente se tenía lo ocurrido con **Baten Kaitos**, el cual tomó más de un año de espera), pero para sorpresa de todos, su adaptación no sólo ha llegado mucho antes de lo esperado, sino que incluso tiene algunas mejoras en relación con la versión que apareció en Japón, lo que habla de la importancia que tiene el mercado de nuestro continente; pero bueno, ahora veamos un poco de la historia que nos presenta el juego.

Una historia se completa...

Este título, aunque tiene una historia original, está basado en los hechos de **Final Fantasy XII** (de ahí el nombre, obviamente), pero lo bueno es que no tienes que haberlo jugado para disfrutar esta aventura. Aquí tomas control de dos personajes principales, **Vaan** y **Penelo**, el primero ya es todo un profesional de las misiones de riesgo, mientras que la joven está en ese proceso aún; de cualquier forma, ambos deben colaborar para devolver la paz a su tierra, que como muchos de ustedes deben saber, se trata de islas flotantes.



Como es normal en todo RPG, desde las primeras misiones se te van a agregar nuevos compañeros, los cuales van a fortalecer las cualidades de tu equipo, entre los cuales tenemos a **Filo**, **Llyud**, **Fran** o **Basch**, cada uno con habilidades distintas, y es aquí donde se comienzan a notar las mejoras de la versión original, ya que existen nuevas capacidades que te permiten avanzar de mejor manera.

Simplificando procesos

A pesar de que es un RPG, se ha replanteado su estructura para que resulte más sencillo y atrayente para las personas que nunca se han adentrado a este mundo, por ejemplo, ahora todo es más lineal, o sea, no tienes que estar regresando de pueblo en pueblo para poder encontrar la pista que te falta para completar un acertijo; de hecho, si quieres puedes avanzar casi sin investigar o sin hablar con los habitantes que se te crucen; esto puede ser algo malo para los fans de toda la vida de **Final Fantasy**, pero para ellos se han agregado misiones alternas en las que pueden obtener unas piedras llamadas **Auracite**.



Estas piedras no sólo sirven como adorno, o como medallas, ya que mientras más tengas, más puedes realizar distintos tipos de técnicas para las invocaciones, que como siempre ha sucedido, son fundamentales para ganar las batallas contra enemigos fuertes. No todos los personajes pueden usar la totalidad de las piedras, sólo las que vayan de acuerdo con sus poderes, es decir, si quieres realizar un especial que tenga que ver con el fuego, pues necesitas las piedras de ese elemento en específico, aunque también hay movimientos que no requieren de estos objetos.

Son más de cien en total las piedras que puedes obtener, y entre las técnicas que puedes lograr tenemos los clásicos summons como **Odin**, **Zalera**, **Zodiark**, y el superconocido Bahamut; algunos de estos personajes te los dan al cumplir ciertas pruebas, pero otros los debes ganar en batallas, que, siendo honestos, son algo complicadas, pero bien vale la pena, ya que en situaciones de apremio, con una de estas especiales, pones fin a cualquier batalla.



Pasando al *Stylus*, su uso estará dedicado a los menús de las batallas, haciendo más ágiles los encuentros; tan sólo deberemos señalar las acciones y los personajes involucrados para generar ataques o defensas, todo de una manera simple, olvidándonos de los menús complicados donde al final no sabías ni qué estabas decidiendo., Comparándolo con otros RPG que han salido para la consola, podemos decir que es de los mejores sistemas de combate que hemos probado; es demasiado intuitivo.

Una fantasía perfecta

Final Fantasy XII: Revenant Wings es uno de los juegos más cuidados que han aparecido para el Nintendo DS; tiene una buena historia y un *gameplay* sólido, no se puede pedir más; es una opción extraordinaria, apta para todo público, que de principio a fin te mantendrá atado a tu sistema, además de que nos da una buena idea de lo que puede ser esta serie en el Wii, que esperemos pronto debute.

Datos extras:

- En los comienzos del NES, la compañía Squaresoft estaba prácticamente en la quiebra, sus juegos no representaban económicamente lo esperado, por lo que su cierre era inminente; pero antes de eso, decidieron lanzar un último título, que representaría su última fantasía... el juego en cuestión obviamente fue **Final Fantasy**, que milagrosamente salvó a Squaresoft y la lanzó a lo que es ahora.

- La franquicia de **Final Fantasy** no sólo se ha visto en videojuegos, sino que también ha tenido sus apariciones en otros medios, como la serie de animación **Final Fantasy Unlimited** que apareció en Japón en el año 2001; y qué decir de la gran película (incluso criticada al mismo tiempo) **Final Fantasy: Spirits Within**, que en el 2002 apareció en los cines de todo el mundo, demostrando lo que Square era capaz de realizar con gráficos en CGI.

- El que es considerado hasta la fecha como el mejor juego de toda la serie es **Final Fantasy VI**, que en América conocimos como **Final Fantasy III**, y que saliera para el Super Nintendo a principios de los años 90; su novedoso sistema de juego y emotiva historia lo han convertido en un clásico que si posees, debes sentirte afortunado.



LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Los juegos de **Final Fantasy** no necesitan mucha presentación, su solo nombre es garantía de calidad, pero aun así debo decir que los últimos que han salido para consolas de Nintendo, han destacado por la simplificación del *gameplay*, y no me refiero a quitar detalles, no, sino a que gracias a la interfaz de las consolas, se logra cautivar a los jugadores que antes no solían acercarse a esta serie. Lo que destacaría de **FFXII: RW** es que para ser una historia alterna de un capítulo principal, está muy bien estructurada, complementando los hechos y no dejando más dudas.



CROW

Final Fantasy es una de mis series favoritas, aunque claro, tampoco todas sus ediciones son de calidad extrema. En este caso, **FF XII** mantiene la esencia de un RPG, con el estilo de pelea característico, así como la cualidad de ajustar el equipo de tus guerreros según tu estilo; no obstante, siento que no hay mucha libertad de exploración, pues se trata de un juego de cierta forma parecido a **FF Mystic Quest** (por lo lineal). Gráficamente te sorprenderá, al igual que por la música, pero no seas tan exigente en la historia.

PANTEÓN

¿Qué se puede decir con un nuevo **Final Fantasy**? Vamos a ser sinceros; esta serie es increíble, pero cansa el ver cómo siguen saliendo más y más juegos cada año... yo creo que pasa lo mismo que con otras sagas: si no vale la pena realmente, es mejor espaciar más la salida de los juegos. Por otra parte, es sumamente bueno en cuestión de gráficos y música (garantías de la serie), pero esto no quita que sabes que estás jugando un **Final Fantasy** más al fin y al cabo...

Este mes la Consola Virtual nos permitirá recordar a dos grandes de los juegos de peleas, además de un par de títulos que te encantarán.



The King of Fighters '94 Neo Geo

El comienzo de una leyenda

Dentro del mundo de los videojuegos resulta difícil que un título innove en algún género, y no porque realmente sea complicado el pensar en algo nuevo, sino debido a que las tendencias del mercado orillan a los desarrolladores a crear sus juegos casi con una fórmula estándar. Pero bueno, es obvio que sí existen juegos que rompen con lo establecido, que proponen nuevos conceptos, y uno de ellos fue **The King of Fighters ´94**, que ayudó a los juegos de pelea a salir del bache en el que se encontraban por aquellos tiempos, y por fin, 14 años después de su salida en Arcadia, llega a un sistema de Nintendo por otro medio, en este caso de la Consola Virtual.

El fenómeno de los juegos de pelea ha sido sin duda alguna **Street Fighter II**, pero si tuviéramos que mencionar una serie que ha estado muy cerca de lo que significó dicho juego, sería **The King of Fighters**; para empezar, la estructura de las peleas cambia radicalmente al enfrentarse equipos de tres peleadores en lugar de los clásicos combates uno contra uno. Esto de entrada ya es algo novedoso, y más si le agregas que los miembros de los equipos son personajes ya consagrados de otras grandes sagas de pelea como **Fatal Fury** o **Art of Fighting**.





En total puedes elegir de entre ocho equipos distintos, cada uno representando a un país en especial, quedando de la siguiente manera: México, Robert García, Ryo Sakazaki, Takuma; Inglaterra, Mai Shiranui, Yuri Sakazaki, King; Italia, Terry Bogard, Andy Bogard, Joe HIgashi; China, Sie Kensou, Athena Asamiya, Chin; Japón, Goro Daimond, Benimaru, Kyo Kusanagi; Brasil, Heidern, Clark, Ralf; Corea, Choi, Chang, Kim; y por último Estados Unidos, Brian, Heavy, Lucky. Así que como ves, por variedad no sufrimos, cada equipo participante tiene un estilo definido, por lo que las tercias quedan muy balanceadas, con poder y velocidad.

Todo está muy bien en cuanto al planteamiento, pero lo mejor viene en el *gameplay*, es perfecto, permite combos de todo tipo, y lo mejor es que contrario a lo que ocurría en la Arcadia, resulta más sencillo marcar los especiales con un control de Nintendo GameCube o de Consola Virtual. Estos supermovimientos los puedes ejecutar en dos momentos específicos de los combates, el primero es cuando tu barra de energía se encuentre parpadeando en color rojo (o sea, cuando estés a punto de perder), y el segundo es una vez que cargues tu barra de especial que se encuentra en la parte inferior, lo que puedes lograr con los golpes recibidos, o presionando todos los botones excepto patada fuerte, lo que da un poco de estrategia, porque debes estar midiendo a tu enemigo para que no te golpee en esos momentos; otra manera de evitar que cargue, es presionando golpe fuerte, de este modo, harás una burla que le resta poder a su barra.







Los pequeños detalles son lo mejor que puede tener un juego, elementos que en ocasiones no notamos, pero que dotan al juego de vida, y en **KOF 94** hay varios que no continuaron en versiones posteriores, y que por lo mismo hacen especial a esta edición, como por ejemplo, cuando quedabas mareado después de recibir varios golpes, si presionabas los botones rápidamente, uno de los integrantes de tu equipo saltaba para dar un golpe a tu rival y así podías recuperarte; otro gran detalle es que cada uno de los stages donde peleabas tenía un intro, que podía ser una toma al cielo, puertas abriéndose, o hasta la caída de un rayo; todo eso daba mucha emoción a las peleas; por cierto, el escenario para México era dentro de un lugar llamado Pao Pao Café.



Conviértete en el rey de las peleas

The King of Fighters ´94 es un juego excelente, que por primera vez está disponible para una consola de Nintendo, razón suficiente para que lo descargues; créenos, no puedes dejarlo pasar, ya tiene sus años, pero la diversión y emoción se mantienen intactas.

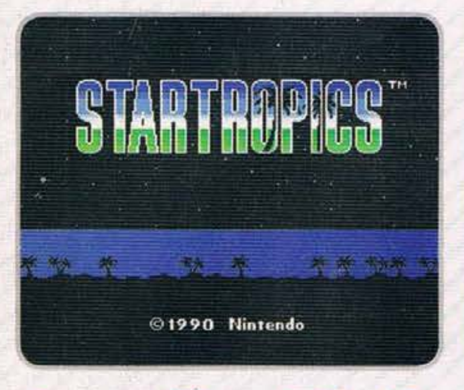


Star Tropics NES

Star Tropics es uno de los mejores juegos que salieron de aventura RPG para el NES, lo que ocurrió por allá de 1990; en la historia tomamos el papel de **Mike Jones**, un joven que va a visitar a su tío, un famoso científico, pero al llegar a su hogar (en el Trópico) descubre que ha sido raptado, por lo que se da a la tarea de dar con su paradero, lo cual no es nada sencillo, en primera porque la isla es enorme y además hay decenas de enemigos que no dudarán en eliminarte.

En cuanto a la estructura de los niveles, es exactamente la misma que **Zelda II**, es decir, para recorrer la isla la perspectiva es superior, y cuando llegas a un pueblo cambia por una de lado, además de que para avanzar debes resolver varios acertijos; se puede decir que es crucial anotar casi todo lo que te digan las personas con las que platicas, ya que nunca se sabe dónde puede haber una pista importante.

Una de las peculiaridades de este juego, es que una de las claves que requerías forzosamente para terminar el título, venía en una de las páginas del manual, y para poder verla debías mojarlo... ¡es en serio!; de hecho muchos de nuestros lectores deben acordarse de este curioso dato; pero bueno, para mantener esa esencia, se ha realizado algo similar en esta adaptación para la Consola Virtual, te recomendamos que le des una revisada al manual electrónico.





Super Street Fighter II: The New Challengers SNES

Parece que los fans de los juegos de pelea en dos dimensiones van a estar más que felices, ya que además de **The King of Fighters ´94**, tenemos otro de los grandes juegos de los años 90, tal vez el mejor, para descargarse en la Consola Virtual: **Super Street Fighter II** en su versión para Super Nintendo, la cual es la mejor adaptación que se hiciera por aquellos años de esta famosa Arcadia desarrollada por Capcom.

Después de la versión **Champion Edition**, se pensaba que el número "II" en la serie había terminado, pero nos tenían preparada aún otra sorpresa, que fue este juego. La mejora más clara la tenemos en el número de personajes, que había aumentado gracias a cuatro participantes nuevos: **Cammy**, de Inglaterra, **Fei Long**, de China, **D Jay**, de Jamaica, y el primer mexicano de la serie, **T. Hawk**, que como ya sabemos generó una gran polémica debido a que parece todo menos mexicano.

La velocidad aumentó respecto a lo visto anteriormente, lo que permite jugadas más vistosas, además de que varios movimientos de los personajes fueron retocados, como el Dragon Punch de **Ken** o el Hadoken de **Ryu**, el primero generando más daño, y el otro sólo viéndose mejor. Es un título que debes tener, siempre es buen momento para una reta, de voltear al pasado y ver que los grandes juegos no son afectados por el tiempo.



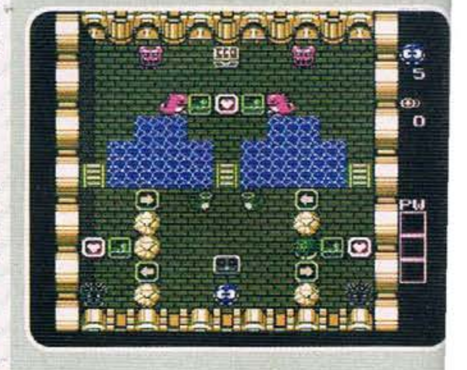


Adventures of Lolo 2 NES

Este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido (ni ahora ni en su lanzamiento original), pero son simplemente excelentes; el personaje Lolo es una especie de burbuja azul, más o menos como **Kirby**, que de la noche a la mañana ha perdido al amor de su vida, ya que ha sido raptada por un malvado rey (sí, la historia no es el fuerte del juego), por lo que ahora tiene que recorrer todo un castillo hasta encontrarla y deshacerse de su captor.



Lolo no es muy fuerte, es más, no tiene poderes especiales para defenderse, por lo que te estarás preguntando cómo planea rescatar a su amada entonces; pues bien, la respuesta es usando tu inteligencia. El castillo se divide en infinidad de cuartos, en los cuales debes llegar a un punto en específico, pero no es sólo caminar y llegar a la puerta, no, debes mover piezas, empujar piedras, bloquear enemigos, en pocas palabras jugar con todo tu entorno para dejar libre tu camino.



Si no te suena familiar el estilo de juego, t podemos decir que es parecido a lo visto e **Goof Troop** para Super Nintendo, pero e Lolo encuentras un grado mayor de dificulta Honestamente no te vas a arrepentir si lo descar gas, quedarás atrapado por el atractivo e intel gente diseño de sus niveles, y a pesar de que e para un solo jugador, reunirse para disfrutarlo e genial, ya que todos pueden dar ideas de cóm completar un nivel. En total son más de 50 esce nas que te van a tener pensando un buen rat lo recomendamos bastante, ya que este tipo d juegos ya casi no salen, y es en verdad una joy que aunque no lo creas, marcó a toda una gen ración en su tiempo; así que no lo pienses más descubre a Lolo 2.



QHDD...

¿qué hay dentro de... Las marcas y los videojuegos?

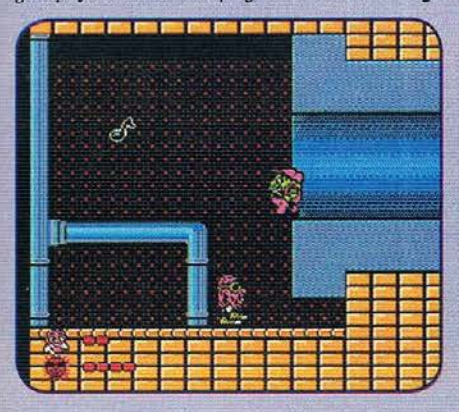
Por spot

Hola, chavos, yo soy Spot. Fíjense que estaba checando mis cartuchos viejitos y me encontré con un par de juegos bastante curiosos; así que me gustaría compartir un poco acerca de ese tipo de títulos que fueron notables por ser un medio para hacer llegar al consumidor productos o servicios, aunque en la mayoría de los casos no tuvieron el éxito que se esperaba. A lo que me refiero es que muchas veces las compañías tratan de hacer llegar a diferentes consumidores su producto a través de un sinnúmero de formas, y "aunque usted no lo crea", también trataron de llamar la atención por medio del entretenimiento electrónico. Sé que no voy a poder nombrar todos los casos, pero al menos aquí incluyo varios ejemplos que seguramente harán decir a los veteranos del control: "sí es cierto, ya ni me acordaba de ese juego". Así pues, sin más preámbulos comenzaremos por este paseo por el sendero de los recuerdos.

The California Raisins: The Great Escape

NES, 1991

Seguramente la mayoría ni siquiera sabía que existieron las **California Raisins**, que eran unas pasitas que tocaban música con mucho sentimiento y aparecían en varios comerciales hechos con el método de animación de los modelos de plastilina. No vamos a profundizar demasiado en su historia, pero sí en el hecho de que una de nuestras compañías, Capcom, desarrolló una aventura en 2D en donde llevabas a una de las pasas a rescatar a las demás, sorteando peligros y evitando convertirse en puré. El *gameplay* es similar al de juegos clásicos como **Mega**



Man, pero con movimientos y elementos acordes a los personajes. Por alguna extraña razón, este juego fue casi terminado, e inclusive existen varios cartuchos sólo para los medios, pero fue cancelado para el mercado normal y ahora son artículos de colección. Es una lástima, porque a decir verdad, el juego no era tan malo...

Adventures in the Magic Kingdom

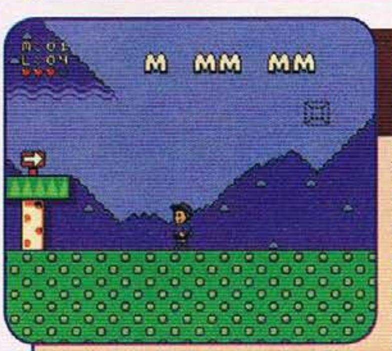
NES, 1990



Normalmente, cuando tú veías en la caja de este título el conocido castillo de Disney, jamás te imaginabas que el *gameplay* de este juego oscila entre lo bueno y lo raro; tal vez por esa razón fue muy poco conocido este intento de popularizar más las atracciones de Disneyland. Dentro de tu aventura controlas a un visitante del parque que debe juntar llaves de las atracciones e interactuar con varios personajes como **Mickey Mouse**, **Goofy** y otros más. Para ser sinceros, el juego no está tan mal, pero como pasas demasiado tiempo vagando en el parque leyendo lo que tienes que hacer, te aburres muy rápidamente.

MC Kids

NES, 1992



Virgin Interactive nos trajo a principios de los años 90 esta aventura en donde tenías que vivir las más disparatadas experiencias en McDonald Land; así es, todo gira alrededor de la cadena de comida rápida McDonald´s, por lo cual no pararás de ver hamburguesas por todos lados mientras juegas. ¿Cuál es el pretexto –disfrazado de historia- para lanzar este juego además de hacer todavía más popular la franquicia? Pues el chiste es recuperar la bolsa mágica de **Ronald McDonald**, la cual fue robada por el ladrón de hamburguesas... sí, claro; para el caso, sirve mejor un comercial y ya, ¿no creen? Curiosamente, este juego salió primero para Europa y luego para el mercado americano. Creo que ya vas dándote una idea del porqué de este artículo y la razón por la cual dejaron de sacar este tipo de juegos; sigamos y al final sacamos conclusiones.

cool spot NES, 1993

Cool Spot (sin parentesco ni relación con su servidor) fue la mascota del refresco 7 Up en la primera mitad de los años 90; en realidad, era un personaje no tan complejo, pues sólo le pusieron brazos, piernas, boca y lentes al círculo rojo del logo; no obstante, la idea y atractivo de **Cool Spot** era que tenía mucha actitud y una forma de ser muy "fresca". Para darle más empuje, se le encargó a Virgin Interactive la creación de un videojuego, el cual se llamó simplemente **Cool Spot**, y estaba situado en un mundo playero donde acompañabas al héroe a vivir aventuras y enfrentar a sus enemigos.

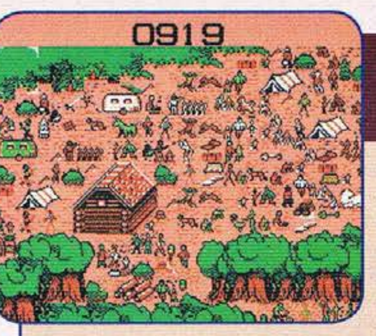


Este título gozó de muy buenos gráficos y música pegajosa, ideal para complementar el universo del personaje; pero fue rechazado por muchos por su gran dificultad y, más que nada, por la razón obvia: era un videojuego creado para comercializar más el refresco.

YO! NOID NES, 1990

Ya antes habíamos hablado de este personaje tan curioso que fue la mascota de Domino´s Pizza en esa década tan vertiginosa y llena de juegos de marcas. Como recordarás, la versión original del juego, **Kamen no Ninja Hanamaru** fue adaptada para que tuviera todos los elementos característicos del **Noid**, incluyendo un concurso de comer pizzas. Suponemos que ser adaptación de otro juego es la razón de que no fuera malo, pues la mayoría de los "videojuegos de marcas" tendían a ser de poca calidad y atractivo para los jugadores, pero aun así, fue muy ingeniosa la forma en la que adaptaron el concepto del **Noid** al *gameplay* del juego japonés.





where's waldo NES, 1991

La serie de libros de *Where´s Waldo* era una alternativa excelente para esos días cuando la Ley de Murphy se hacía presente, pues tenía que descomponerse tu televisor, que lloviera como si se quisiera caer el cielo, tus juguetes y juegos de mesa estaban bajo llave y no encontrabas tu Game Boy, todo para que realmente pasaras un rato buscando al dichoso **Waldo** (o **Wally**, como lo conocimos en nuestro país). La idea de estar buscando a un monito de entre cientos de personajes de por sí era tediosa, pero no tanto como la primera incursión de **Waldo** a los videojuegos. Los gráficos eran malísimos y costaba mucho trabajo localizar al personaje en cuestión, pues casi no se diferenciaba de la demás gente. Lástima, este cartucho no ayudó en nada a que se vendieran un poco más los libros...



captain novolin SNES, 1992

¡¿Cómo podríamos dejar de mencionar al inigualable **Captain Novolin**?! Así es, ese gran personaje puede juntar a **Son Gokú**, **Superman**, **Batman**, **Wolverine**, **Neo** y demás héroes para darles una lección... de cómo evitar y tratar la diabetes. Los laboratorios Novo Nordisk tuvieron una buena idea: tratar de concienciar a la gente –especialmente a los videojugadores– a cuidar su salud y controlar su diabetes (sin contar que hacían publicidad a sus productos de insulina); pero cometieron el error de no cuidar la calidad del juego, por lo cual resultó en uno de los peores títulos de todos los tiempos. Como dicen por ahí: zapatero, ¡a tus zapatos!

chester cheetah: too cool to fool SNES, 1992



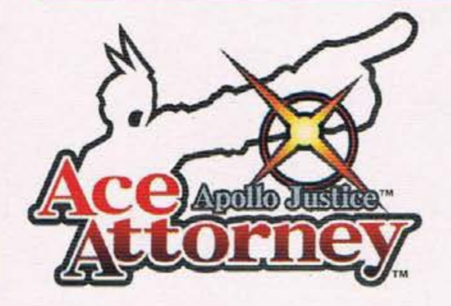
El conocido felino mascota de las frituras de maíz conocidas como Cheetos estelarizó su primer juego para el SNES en 1992, en donde la temática de los juegos de este tipo se repetía: aventuras por vivir y enemigos por derrotar. Afrontémoslo, ¿cómo puedes lograr una historia convincente para un personaje que sólo sabe comer frituras y que antes no tenía otra razón de ser? A pesar de las recepciones negativas, hubo una secuela, también para SNES, conocida como **Chester Cheetah: Wild Wild Quest**. Este es uno de esos juegos que no puedes recomendar a nadie, salvo que deveras seas muy fan de este personaje...

No es sorpresa que la mayoría de estos juegos hayan resultado malones, pues muchas veces sólo se preocupaban por ver a su marca en pantalla y no en el título en sí. Si creías que era una ofensa lanzar secuelas al por mayor, creo que esto es todavía peor. En verdad no deberían sacar este tipo de juegos si no cuidan la calidad y *gameplay*; el tener marcas no es el problema, sino que resultan decepcionantes porque no se preocupan por mantener los estándares a los que estamos acostumbrados. Si tienes algún ejemplo de algún juego similar o quieres comentarnos sobre un tema específico del que te gustaría que habláramos, envíanos tus cartas o correos a las direcciones de nuestra revista. ¡Hasta la próxima!



LA LEY DE CAPCOM

Para Capcom, no todo es Street Fighter o Resident Evil, también existen otros más discretos pero de igual calidad, nos referimos a los juegos de temática legal, novelas gráficas o de aventura que te llevarán desde el campo de la investigación, hasta las salas de justicia para experimentar casos con alto contenido de humor, o de una seriedad y magnetismo que no querrás separarte del control.



Apollo Justice: Ace Attorney

Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **Capcom**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**





Por un lado tenemos a **Apollo Justice**, la más reciente entrega de la serie **Ace Attorney**, y por el otro, **Harvey Birdman: Attorney at Law**, quien brinca de su concepto animado para volverse algo plenamente interactivo, sin perder el carisma, humor y versatilidad del personaje. ¡Adéntrate y diviértete! ¡Aquí no incluimos letras chiquitas!

Ace Attorney: Una nueva era de justicia está por nacer

Se puede decir que ahora la franquicia **Ace Attorney** tuvo un giro sorprendente al descansar a su héroe de las leyes para dar paso a una nueva promesa, **Apollo Justice**, quien sustituirá al clásico **Phoenix Wright** en esta aventura (que sería la cuarta en la cronología) que inicia luego de varios años de lo ocurrido en **Justice for All**. ¿**Wright** se habrá ido de vacaciones a La Habana? ¿Le picó un ojo al juez cuando levantó su dedo acusador? ¿Le revocaron su licencia pues su título era de dudosa procedencia? Eso y más te diremos a continuación y si no lo lees, ¡te demandamos!



Una exclusiva para el Nintendo DS

Apollo Justice: Ace Attorney es un juego tipo novela gráfica en el cual ayudarás a un joven abogado (novato) quien tratará de abrirse camino para conseguir un renombre como su antecesor, **Phoenix Wright**. Las cuatro entregas previas no eran otra cosa más que una adaptación de lo visto en el GBA, caso diferente ahora, pues **Apollo Justice** está diseñado directamente para el NDS, con lo que se tienen opciones y objetivos que aprovecharán en gran número las cualidades del DS, como el uso del micrófono tanto para hablar y decir *Objection!* o *Hold it!* (cuando cuestionas al testigo), como para soplar sobre los objetos o evidencia y así descubrir pistas interesantes.

La temática y forma de juego siguen tal y como las recuerdas, incluso el diseño gráfico no varía, pero eso no es lo importante; la columna vertebral de esta serie se basa en la historia, lo envolvente que es y la interacción que tienes al estar resolviendo los misteriosos casos, yendo al lugar de los hechos, reuniendo pistas y evidencia, así como al interrogar a las personas para descubrir qué ocurrió realmente; recuerda que todos somos inocentes hasta que se nos demuestre lo contrario. Cada episodio del juego se divide en dos etapas, la fase de investigación y la del juicio. En la primera deberás recolectar todas las evidencias y hablar con los testigos para encontrar huecos en las historias; durante la segunda parte tendrás que sustentar tu caso con las pruebas que hayas reunido, escuchar a los testigos y examinar sus declaraciones.



Un nuevo fiscal será tu enemigo a vencer

Los fiscales a quienes te has enfrentado en ocasiones anteriores han sido difíciles de vencer, siempre tienen un as bajo la manga para hacerte dudar en los momentos cumbre; sin embargo, aquí es donde tus habilidades deberán despertar para dominar la situación. En el otro extremo de la corte, estará el talentoso y afamado fiscal **Klayier Gavin**, quien no conforme con ser un genio legal, también es el vocalista de **Gavinners**, una popular banda de rock que cada vez logra mayores éxitos.

En esta ocasión contarás con una nueva opción llamada "Crime Recreation Mode", lo que te permite revelar pistas al recrear la escena del crimen; si has visto CSI, ya te habrás dado una idea básica.



Apollo podrá ser joven e inexperto, pero su confianza y pasión le ayudan a desarrollar una habilidad única para descubrir las mentiras de los testigos; al estudiar su lenguaje corporal tendrá los argumentos necesarios para probar elementos invaluables en la corte, mientras él defiende el caso desde su asiento; claro, dicha habilidad la tendrás que activar en ciertos momentos a través de un brazalete (en su lado derecho) que te da un ojo especial para detectar los lados flacos de las historias.

Por fortuna, **Apollo** será ayudado tanto dentro de la corte como en las investigaciones de campo por su asistente **Trucy**, una chica misteriosa con poderes mágicos. Para cerrar el círculo de poder, nuestro novato abogado recibirá apoyo especial de parte de su mentor, **Kristoph Gavin**; ¿te suena algo familiar? Sí, estás en lo cierto, **Kristoph** es el hermano mayor de **Klavier**, y su lógica perfecta e instintos naturales le han dado numerosas victorias en el juzgado, además de conseguir el respeto de sus colegas.

Prepárate para tu primer caso



Siete años es mucho tiempo, todo puede pasar y en este caso la suerte de **Phoenix Wright** está caminando por un hilo delgado. Todo inicia una noche, cuando una mala racha en un juego de póquer termina en pelea; un hombre se levanta y golpea con una botella a otro, dejando sólo su cuerpo inerte en el suelo; el supuesto culpable toma el teléfono y llama a uno de sus amigos justo antes de que llegue la policía. Al siguiente día, **Apollo** le saca brillo a sus zapatos y prepara su caso, para poco después encontrarse con su mentor, **Kristoph Galvin**, quien revela quién es el cliente a defender... nada más y nada menos que ¡**Phoenix Wright**! El defensor que tantas victorias logró -en una serie de extraños casos-, ahora estará en el banquillo de los acusados. ¿Será culpable o inocente? ¿La botella era de vino o de jugo? ¿Podrás demostrar su inocencia o dejarás que te aplaste el fiscal?



¿Te acuerdas de los mapas en dos dimensiones que presentabas ante el juez para marcar el lugar de los hechos? Ahora también tendrás la opción de mostrarlos en tercera dimensión, ¡No sirve de mucho pero se ve genial!

EXTRAS:

* Toda persona acusada de delito tiene derecho a que se presuma su inocencia mientras no se pruebe su culpabilidad, conforme a la ley y en un juicio público en el que se le hayan asegurado todas las garantías necesarias a su defensa. Se le conoce como "*onus probandi*" o carga de prueba. Artículo 11 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

* La saga de **Phoenix Wright** ha vendido dos millones de copias a nivel mundial.

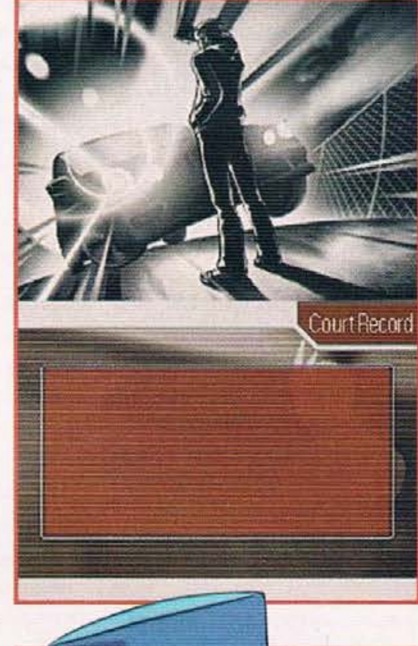
* En un tribunal de Nápoles, Italia, se mando llamar a **Mickey**, **Donald** y **Daisy** como testigos en un caso de falsificación de dichos personajes, obviamente fue un error administrativo, pues debieron incluir sólo a las compañías y no al *cast* completo.

* El éxito de **Phoenix Wright: Ace Attorney** es tanto en Japón que ya hay mangas y *soundtracks* (*Gyakuten Saiban Meets Jazz* y *Gyakuten Saiban Meets Orchestra*), ¿Sacarán alguna versión cumbia o wawancó?



No necesitas saber de leyes para brillar en esta corte

No creas que por tratarse de un juego que involucra ir a la escena del crimen para posteriormente entrar en la corte y debatir tus argumentos será aburrido, de hecho, es una excelente opción si quieres descansar de los clásicos títulos de aventura. Es más, no necesitas conocimiento alguno del tema para adentrarte en la historia, los comandos son sumamente amigables, a tal grado que desde el primer caso dominarás el cómo presentar tu evidencia ante el juez, así como también las acciones para objetar las acusaciones del fiscal. A lo largo del proceso, necesitas presentar todo tipo de evidencia, pero aquí entra tu punto de observación, pues cada elemento que encuentres en las calles será de vital importancia para solo o en conjunto, resolver el juicio. **Apollo Justice** te dará bastante tiempo de diversión, más aun si tu estilo de juego son las novelas gráficas.



En cada uno de los casos, encontrarás personajes que no soltarán la información a la primera, trata de convencerlos y ganarte su amistad para que intervengan en tu investigación.

En total son cuatro casos; en el segundo de ellos (Tournabout Corn Street) **Apollo** será el encargado de descifrar qué hay detrás del accidente que tuvo **Phoenix** (vaya, pobre cuate, esto es lo que llamo mala suerte), pero dicho percance sólo es parte de una serie de crímenes que involucran un asalto a una tienda de comida, robo de prendas de vestir y por último, un asesinato que inmiscuye a uno de los miembros de la mafia **Yakuza**. Luego de que resuelvas tal incidente, serás invitado a un concierto de **Klavier** y **Lamiroir**, pero sabemos que hasta en el mejor de los escenarios algo puede salir mal... y pasa: a **Klavier** se le quema su guitarra y mientras tanto ocurre un homicidio, quedando como sospechoso uno de los miembros de **Lamiroir**. ¿¡Ya ni la música respetan!? ¿O tú qué piensas?



El cuarto y último episodio se desarrolla en torno al homicidio de un artista supuestamente a manos de su hija. Además, hay relevancia con un sistema de una mansión capaz de juntar los recuerdos de alguien para hacerlos interactuar con los eventos futuros. Este es el caso más interesante para **Apollo**; además, el destino de **Phoenix Wright** como abogado será definido ahora. Esta parte del juicio será crucial para la historia, así que debes poner mucha atención.





En resumen, **Apollo Justice: Ace Attorney** es una gran opción para los juegos tipo novela gráfica; aunque mantiene el estilo gráfico de las versiones anteriores, sí se notan cambios que favorecen el *gameplay*, así como historias sólidas que te mantendrán en el filo del asiento mientras indagas qué ocurre en cada caso. No creas que es un título que terminarás de inmediato, pues te mantendrá entretenido por bastante tiempo, complicándose cada vez que avances un capítulo. Eso sí, es mucha investigación y necesitas leer mucho para llegar a tus conclusiones, por lo que es probable que no sea lo idóneo para aquellos que gustan de los balazos, golpes y explosiones a montones.



Ser héroe no es negocio en estos días

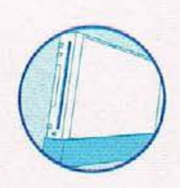
Birdman es un personaje clásico de finales de la década de los años 60, quien luchaba contra las fuerzas del mal en compañía de su inseparable águila, Vengador. Si **Batman** tenía su baticueva, **Harvey** no se quedaría atrás y diseñaría su cuartel dentro del cráter de un volcán. En ocasiones combatía el mal en compañía del **Trío Galaxia** (**Vaporel**, **Meteorix** y **Gravitania**, quienes patrullaban el espacio en su nave **Condor One**). Ahora, más de treinta años después, el héroe cambia de giro para convertirse en un abogado (no sabemos si en verdad fue a una universidad o sacó su título directamente de la impresora), pero ya ejerce a través de una nueva serie de Cartoon Network y Capcom lo eligió para convertirse en el primer abogado que llegara al Wii.

Birdman te hará pasar bastantes momentos de diversión en la corte, desde lo común hasta lo absurdo para que no te despegues de tu asiento. La ley no es tan solemne desde los ojos de este abogado.



Harvey Birdman: Attorney at Law

Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **High Voltage Software**
Categoría: **Acción**
Clasificación (ESRB): **Teen**
Jugadores: **1**





GRÁFICOS

SONIDO





GAMEPLAY





HISTORIA





DIFICULTAD





En vez de rayos usará las leyes

La época de utilizar superpoderes quedó atrás; en esta ocasión todo se regirá por la vía legal, al menos hasta donde la constitución lo permita. **Harvey Birdman: Attorney at Law** es un juego tipo aventura completamente animado e interactivo que llega como resultado de la popularidad de la serie de televisión, mezclando la diversión con la locura característica de cada episodio y adaptándolas para crear un estilo de juego único; así, podrás adentrarte en la vida diaria de **Birdman**, con sus "brillantes" pasos por los juzgados; quizá no tenga el potencial de Johnnie L. Cochran (quien defendió y exoneró a OJ Simpson).



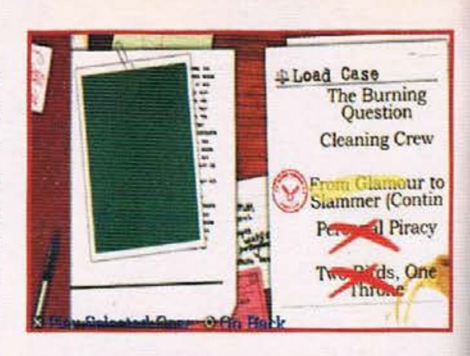
A lo largo del juego, deberás guiar a **Harvey** a través de una serie de casos tan extraños como cómicos. Cada una de las cinco historias interactivas del juego lleva al héroe alado en una cruzada de justicia en diversas locaciones que te serán conocidas si eres fan del programa.

El *gameplay* está completamente animado y cuenta con voces reales hechas por los talentos de la serie regular, como Gary Cole, Lewis Black, Peter MacNicol, John Michael y muchos otros más.



Inocente, pase lo que pase

Para probar la inocencia de sus clientes, **Harvey** debe adentrarse en la escena del crimen, reunir toda la evidencia que le sea posible y hablar con otros personajes de caricaturas, así como de repente echarse unos tragos con el consejo, para checar los huecos -sin importar lo ridículos que parezcan- del testimonio proveniente del testigo del fiscal. **Birdman** debe unir las piezas del rompecabezas para lograr una clara defensa de su cliente en la corte, lugar donde hasta lo más inesperado puede ocurrir (ni Tres Patines y La Tremenda Corte eran tan divertidos). Obviamente encontrarás a los personajes típicos de la animación como **Mentok**, quien si te dejas, te controlará la mente volviéndote tan indefenso como un cachorro.



Con el control remoto del Wii podrás apuntar en lugares estratégicos para encontrar la evidencia necesaria de tu caso, así como soporte al acceder a las opciones del juego.

En resumen, **Harvey Birdman: Attorney at Law** es un título que más que tener la seriedad de **Phoenix Wright: Ace Attorney**, hará que te rías a cada instante; el humor es sumamente excelente, quizá de las mejores adaptaciones en cuanto a su estilo; sin embargo, siento que los cinco casos a los que te enfrentas son pocos considerando que se trata de un título de consola casera. La variedad de personajes no tiene queja y gráficamente luce como la animación (con uno que otro limitante), pero en concreto se puede decir que será una opción alterna en casos de abogados y un placer para los fans del que se dice abogado defensor.



LEYES ABSURDAS DEL MUNDO:





Si aparece una ballena muerta en las costas británicas, la cabeza es del rey. Sin embargo, la cola pertenece a la reina en el caso de que necesite los huesos para su corsé.

En Londres es ilegal subirse a un taxi si se tiene la peste.

En Vermont (Estados Unidos), las mujeres necesitan un permiso firmado por sus maridos para usar dentadura postiza.

En Chester (Inglaterra), los galeses no pueden entrar a la ciudad antes de la salida del sol, y no pueden permanecer en ella una vez que se ha puesto.

En Miami es ilegal pasearse por la comisaría de policía en monopatín.

En Kentucky (EEUU) es ilegal llevar armas ocultas que excedan de los dos metros de largo.

En Florida (EEUU), las mujeres solteras que salten en paracaídas los domingos pueden ser encarceladas.

En El Salvador, los conductores ebrios pueden ser castigados con la muerte ante un pelotón de fusilamiento.

En Alabama (EEUU) es ilegal vendar los ojos a una persona mientras conduce su vehículo.

En Francia es ilegal poner de nombre Napoleón a un cerdo.

Es ilegal morir en el Parlamento Británico.

Va contra la ley que un taxi transporte cadáveres o perros rabiosos en Londres.

En Finlandia, los taxistas deben pagar derechos si ponen música en el coche cuando llevan a sus clientes.

* Si quieres poner texto como lo hicimos nosotros en las fotos de **Phoenix Wright**, entra en **http://objection.mrdictionary.net** y dale rienda suelta a tu imaginación.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Los anteriores juegos de Capcom basados en abogados han sido muy buenos, no sólo en cuanto a historia, sino incluso por la manera en como utilizaron el Nintendo DS para realmente convertirnos en abogados; y ahora en esta nueva versión donde debuta el protagonista, por cierto, el camino sigue en ascenso. Se han mejorado muchos aspectos, entre ellos la duración, generando una mejor experiencia. En cuanto al título de Wii, la serie de **Birdman** es divertida, pero prefiero la ya antigua caricatura; el juego es bueno, se utiliza el control de buena forma, pero nada fuera de este mundo.



CROW

Por un lado tenemos a **Harvey Birdman**, el abogado show cuyo humor te sacará más de una carcajada. Sus casos son contundentes (aparte de inesperados) y tiene un desarrollo de personajes que le dan diversión hasta a lo aburrido de la corte. Por otro lado, **Ace Attorney** es una franquicia que me encanta; he jugado hasta el último y siempre me entretiene por lo diverso e interesante de sus episodios. Ambos son buenos títulos, uno más serio y otro más pachanguero. Los dos son buenas opciones con sus peculiares características.

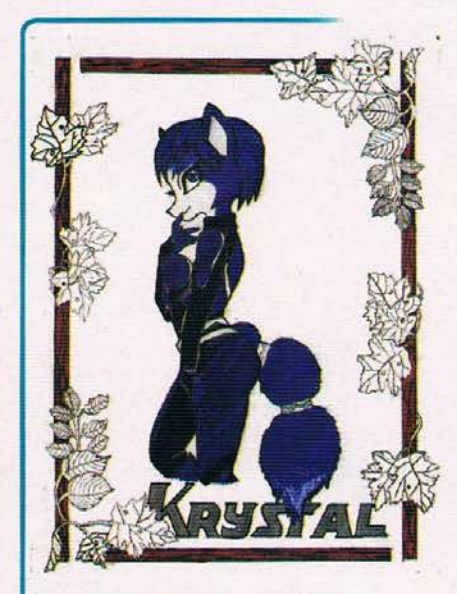
PANTEÓN

Vaya, ¿quién diría que el legendario **Birdman** iba a ser un buen abogado? Este juego es sumamente recomendable, más que nada, por su humor tan singular y situaciones chuscas. Hay tanto en las caricaturas que se pueden usar para demandar, que no era raro ver una idea de un personaje defendiendo a los demás en un juicio. Por otra parte, los juegos de **Phoenix Wright** ya se están pareciendo a los de **Pokémon**... espero que no se les ocurra extender demasiado la serie.

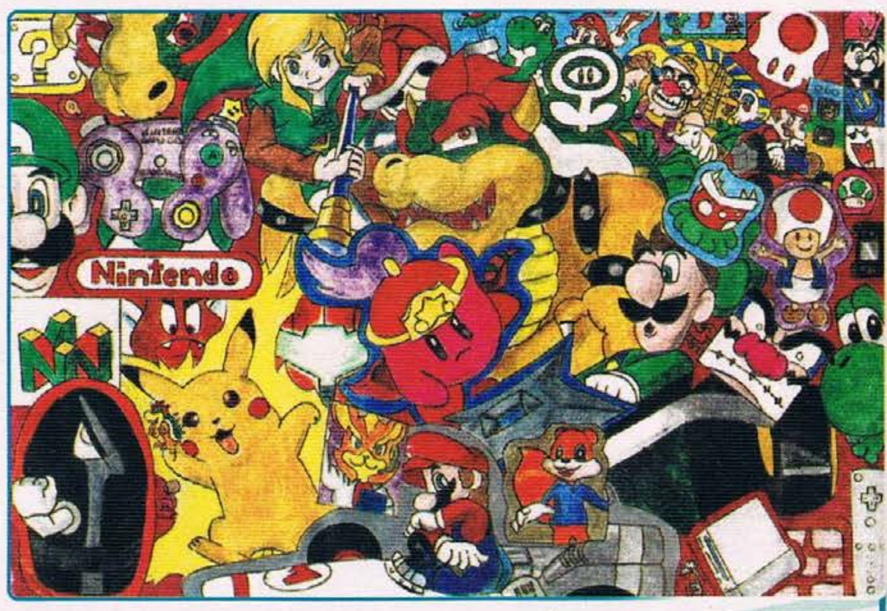

RBD
LA FAMILIA
Forma parte de la familia más famosa sin cambiarte el apellido.
Televisa
Edición limitada
Edición limitada
Entrega 1
RBD
LA FAMILIA
¡No te pierdas la serie completa!
Busca los 6 DVD's y el coleccionador de
RBD
LA FAMILIA
Capítulos 1-2-3
Conoce todos sus secretos y sus fotos personales.
Arma tu propio scrapbook.
Revive tus escenas favoritas.
Colecciona todos los capítulos.
Pega tus fotos junto a las de RBD.
RBD LA FAMILIA es una marca registrada propiedad de Televisa S.A. De C.V. Derechos reservados 2007
Suscríbete al 5488 6299 o al 01800 849 9970 y no te pierdas ninguna entrega.
Y si te faltó alguna edición la podrás conseguir al teléfono (55) 5546 8379

GALERÍA

La Galería abre de nuevo sus puertas para que todos podamos apreciar las obras de arte que nuestros amigos lectores nos han hecho favor de enviar. En esta ocasión tenemos de todo, así que comencemos de una vez a ver los buenos dibujos de esta entrega.



Edgar Sauza de la Vega
Celaya, Guanajuato.



Ángeles Ivonne Paredes
Puebla, Puebla.



Tania Paola Núñez Ley
Tijuana, Baja California.

Link ha tenido muchos perfiles, pero no cabe duda que se ha convertido en todo un *Bishonen* con el paso del tiempo. Nuestra amiga Tania nos muestra este gran trabajo en el que el héroe legendario se ve más "delicado" que nunca.

Gerardo Vieyra Villalba
Naucalpan, Edo. de México.

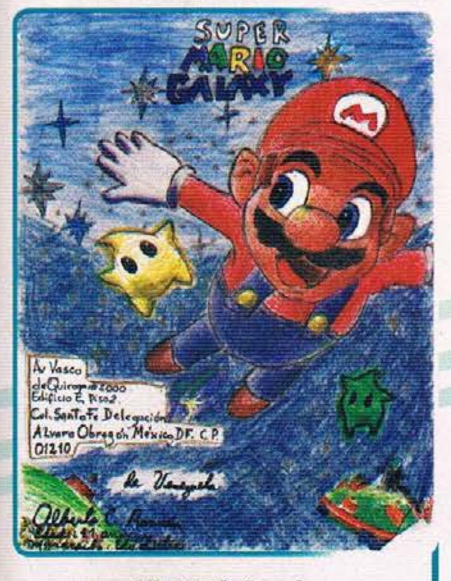




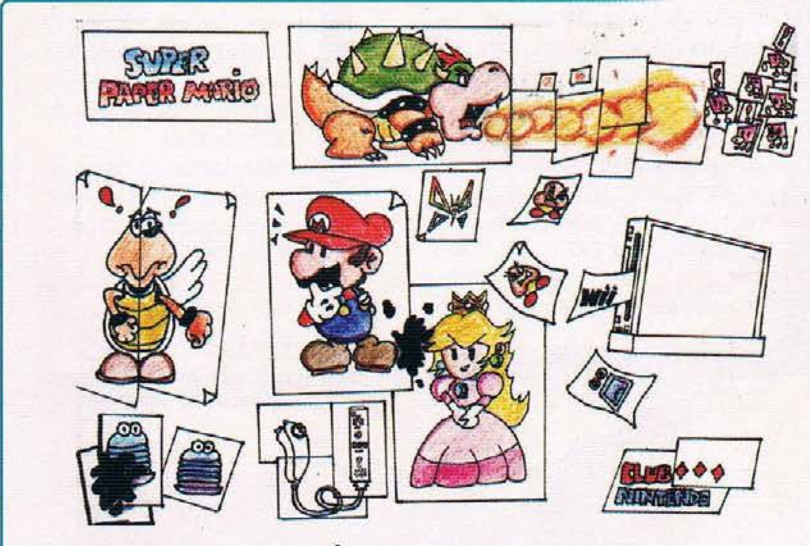
Alexis Cruz
San Nicolás de los Garza,
Nuevo León.


Marianela Catarera
Tegucigalpa, Honduras.





Alberto C. Román
Maracaibo, Venezuela.



Ángel Ortega Haro
Zona 7, Guatemala.



Carlos Antonio Jiménez Ramírez
Zona 7., Guatemala.

Stephanía Resillas Ramos
México, D.F.

¿Quién no se acuerda de nuestra primera portada? ¡Claro, el plomero bigotón llegando en paracaídas a nuestro México lindo y querido!



En esta ocasión tuvimos muchos buenos dibujos que nos transportaron a diversas etapas de nuestra revista. No esperes más y demuéstrale al mundo tu talento; así sea a lápiz, con colores, al óleo o como tú quieras, envíanos tus trabajos para que los veas publicados en esta sección que es de todos. Recuerda que debes incluir tus datos completos para que tu arte no quede como un trabajo más de "Anónimo". Esperamos tus cartas en:

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de marzo



Pepe: Después de tanto retraso, por fin tenemos entre nosostros este gran juego, que a decir verdad, es uno de los mejores títulos para Wii, y es que está lleno de detalles, cada personaje tiene movimientos que puedes repasar por horas intentando diferentes combinaciones, por lo que si tomamos en cuenta que son más de 30 los peleadores, pues estarás ocupado un muy buen rato buscando pulir tus movimientos con cada uno de ellos; no te lo debo recomendar, es una obligación tener este juego en tu colección, y si no tienes Wii no sé que esperas para adquirirlo.

Toño: Vaya que nos hicieron sufrir esperando este juego, pero todo ha valido la pena, ya que el resultado no se puede describir con palabras, debes vivirlo para saber lo que representa este juego no sólo para la consola de NIntendo, sino también para la generación en curso.
Tiene tantas opciones de juego que no sabrás dónde empezar, sobre todo por la modalidad Wi-Fi, que no sólo retas con tus cuates, sino al mismo tiempo podrás cooperar con ellos.

Super Smash Bros. Brawl
Salida: 09/03/08

Gus: Tenía mucho tiempo que no me divertía tanto con mis amigos jugando; sin duda **Smash Bros. Brawl** es todo un fenómeno, demostrando cómo un concepto simple pero divertido, es lo que se requiere, y no juegos de disparos de los que ya nos estamos saturando.
Si te reúnes con tus amigos no vas a aburrite nunca, pero si no puedes salir de tu casa, no te preocupes, la conexión Wi-Fi funciona de maravilla, al igual que en **Mario Strikers**.





Panteón: Para los pequeñines del hogar, que apenas se van adentrando al mundo de los videojuegos, nada mejor que uno que los estimule, que les permita sentirse libres, y eso es lo que van a encontrar en **Profesor Layton and the Curious Village**, que por medio de creativos *puzzles*, pondrá a prueba la imaginación de los pequeños jugadores, y lo mejor de todo es que usa bien la pantalla táctil.





Professor Layton and the Curious Village
Salida: 11/02/08

Frank: Coincido con Panteón, este juego es muy bueno para los jugadores jóvenes o poco experimentados; puedes pasar horas de entretenimiento buscando soluciones para los diversos acertijos. En cuanto a la historia tenemos una trama sencilla pero bastante atractiva, que te mantiene atento, escuchando todo lo que te dicen las personas que encuentras en el pueblo, ya que nunca sabes cuándo te puedan dar un buen tip o consejo para poder avanzar; debes conocerlo.



Advance Wars: Days of Ruin
Salida: 21/01/08

Master: Este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido, pero que simplemente son excelentes. Esta nueva versión de **Advance Wars** nos presenta nuevos retos, pero al mismo tiempo, una interfaz renovada, que saca provecho de las capacidades del Nintendo DS para lograr envolverte en la historia, y por si fuera poco, podrás competir con tus amigos gracias al servicio Wi-Fi; simplemente un juego perfecto.



Crow: Desde siempre los juegos de estrategia me han gustado bastante, los conozco desde sus comienzos en la PC, y puedo decir que ahora con estos títulos para Nintendo DS, los años donde el *mouse* era clave han quedado atrás, ahora el *Stylus* del sistema permite mejores movimientos, además de que gracias a la pantalla extra, puedes checar tanto tu ubicación como la de los enemigos, lo que te permite planear una mejor estrategia para lograr la victoria en cada pelea.
Las animaciones son excelentes, realmente logran transmitir la esencia de la guerra; las opciones son interminables, puedes colocar a tus hombres o unidades de la manera que quieras; el juego te brinda libertad total y absoluta, y ni qué decir de la modalidad en línea, puedes pasar horas jugando, demostrando quién es el mejor estratega del mundo. Lo recomiendo ampliamente, para todas las edades.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Bienvenido seas a este paseo por el Cementerio; yo soy Panteón, y me complace tu presencia en esta nostálgica sección. En esta ocasión voy a tratar un par de temas de sumo interés para todos los videojugadores que saben apreciar las joyas de antaño; espero que tu estancia sea placentera y no olvides que el verdadero videojugador no es quien siempre gana, sino aquel cuya mayor satisfacción es gozar el juego en sí.

A la caza de videojuegos antiguos

Como muchos, yo soy un buscador de juegos antiguos, y procuro no perder la oportunidad de explorar los tianguis en busca de nuevas adquisiciones para nutrir más mi colección de clásicos. Entre los diversos puestos ambulantes puedes encontrar de todo, desde viejos sistemas hasta títulos que jamás nadie compraría. Lo que sí he notado últimamente es que mucha gente trata de deshacerse de sus consolas, cartuchos y discos con mayor frecuencia, pero no estoy hablando sólo de NES, SNES y N64, sino también de elementos más recientes; he encontrado personas que venden su Nintendo GameCube con todos sus juegos, controles y memorias; algunos a precios razonables y otros que quieren darlos como si acabaran de salir al mercado.





Esta situación me hace pensar en que la gente ya no valora sus juegos como antes y se dejan llevar por lo más nuevo; cada vez son más comunes los videojugadores casuales y eso es algo a lo que hay que combatir. Por fortuna, tenemos la opción de seguir jugando los éxitos de GCN en nuestros Wii, lo cual se me hace más que genial; además, gracias a la Consola Virtual, podemos volver a tener títulos que hoy día sería casi imposible conseguir. Por otra parte, me agrada mucho la idea de que sean sumamente baratos y de forma legal, sin piratería ni nada parecido. Normalmente, aun en tianguis y pulgas, las franquicias más conocidas como **Zelda** o **Mario** son costosas; comprar un cartucho de N64 sin caja, ni instructivo (como **Mario Kart 64**, por ejemplo) en un tianguis, sale casi al precio o más caro que adquirir un **Resident Evil 4** de GCN con un distribuidor autorizado. No se vale que abusen, siendo que este título ya se puede descargar por tan sólo 1,000 Wii Points.

No pierdas el control

El que la gente se desprenda de sus artículos viejos le da una oportunidad a quienes andamos al acecho de juegos de antaño, pero hay un detalle que muchos no consideramos al acrecentar nuestra colección; muchas veces estamos dispuestos a gastar hasta el último peso en un juego más, pero se nos olvida adquirir más controles. Si eres de los que sienten ese algo especial al tener el cartucho original, no te olvides que con el uso, tus controles de N64 (por ejemplo) se irán desgastando y pronto no habrá más a la venta, lo cual te dificultará jugar como se debe. Trata de hacerte de varios de ellos para cada sistema antiguo que tengas y conservarlos en el mejor estado posible, teniendo cuidado al almacenarlos y usarlos.





Consejos para cuidar tus consolas

Mucha gente me ha preguntado siempre sobre la mejor forma de conservar los cartuchos y consolas, por esa razón, aquí daré un par de consejos para que tus aparatos y juegos te duren más tiempo. Aun los jugadores más cuidadosos llegamos a pasar por alto alguna de las mínimas atenciones que debemos tener con las cosas, por lo cual los exhorto a que no se olviden de procurar tomar precauciones con todas sus pertenencias, aunque esto requiera un poco de trabajo o tiempo; en verdad vale la pena.

1. Nunca uses accesorios como eliminadores de corriente (AC Adapter) que no sean los originales; una descarga o variación en el voltaje puede descomponer tus aparatos.

2. De igual manera, en el caso de accesorios que usen pilas, no debes emplear las clásicas baterías económicas que venden; recuerda que lo barato sale caro...

3. Jamás utilices cables o accesorios que no estén respaldados por una compañía de renombre. Hay demasiados periféricos marca patito que pueden dañar tus consolas, o bien, simplemente no funcionar como deben. No te vayas con la finta de que guardan más archivos, ni nada similar.

4. Si tu consola o juegos requieren de servicio y ya no aplica la garantía, llévalos sólo a lugares de confianza; jamás se los lleves al "Mai" del mercado que repara desde licuadoras hasta "Nintendos". Por otra parte, no intentes repararlos tú mismo (a menos de que tengas conocimientos suficientes en electrónica, aunque es bajo tu propio riesgo). Eso sí, si tú lo abres, perderás tu garantía, si es que todavía aplica (en el caso de consolas nuevas).

5. Aunque te dé flojera o te creas el "non plus ultra" de tu cuadra, siempre presiona el botón Reset antes de apagar tu juego. En el caso de los juegos de NES, siempre apaga tu sistema antes de intentar acomodarlo.

6. No le soples a los cartuchos "pa´ que agarren"; para limpiarlos de manera segura, pásales un hisopo de algodón seco por la tableta y quedará como nuevo.

7. No dejes juegos dentro de tu consola cuando no la estés usando, especialmente hablando del NES.

8. Si es posible, desconecta todos los controles después de jugar, así evitarás que sean jalados o provoquen una caída.

9. Si necesitas desconectar tu consola, no tires de los cables, jala suavemente desde la base del contacto para desenchufarlos de manera segura.

10. No pongas tus aparatos en lugares donde puedan caer o en el suelo; asimismo, procura guardarlos en donde no acumulen polvo y sacúdelos continuamente con un trapo seco.

11. Preferentemente no juegues por períodos mayores a tres o cuatro horas; así dejarás descansar a tus ojos y tus sistemas. También procura evitar dejar prendidas tus consolas por demasiado tiempo.

12. Evita que tus consolas sean expuestas a temperaturas extremas; tampoco las apiles, ni las pongas sobre tu televisor o algún otro aparato para que no se sobrecalienten.

13. Para guardar y recoger tus controles, enreda el cable por separado y sujétalo con algún cordón o algo que no lo dañe.

14. Limpia constantemente la base de los Sticks de N64 y GCN para que no se acumule polvo y retira la mugre que se va pegando.

15. Evita guardar todos tus controles de manera desordenada, pues se maltratan y dañan; esto se ve mucho cuando tienes el clásico "cajón de los controles".

16. Ante todo, si te enojas al perder, trata de controlarte y no actuar de manera violenta contra tus controles y aparatos; eso no te ayudará en nada ni te pasará la etapa.

Los recuerdos no tienen precio

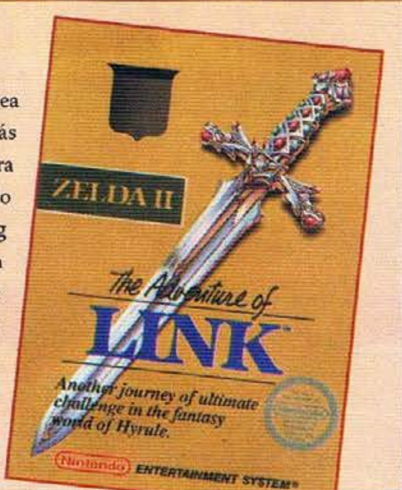
Como puedes darte cuenta, en los lugares menos esperados, puedes encontrar pequeñas joyas, que si bien alguien no supo valorar, tú si sabrás hacerlo, y así poco a poco tener una librería con juegos de todo estilo y para todas las consolas de Nintendo.
Claro está que no debes olvidar pedir que te prueben que el juego esté en buen estado, para no llevarte una sorpresa desagradable; posteriormente siguiendo las indicaciones que te di para su cuidado, puedes seguir disfrutándolos por muchos años más.



Zelda II: The Adventure of Link

NES, 1988

Ahora pasemos al juego del que les voy a hablar en esta ocasión. Tal vez muchos tengan la idea de que yo odio la saga legendaria, pero no es así; **The Legend of Zelda** es una de las series más reconocidas en el medio, y no es para menos; el punto es que la mayoría se deja llevar y compra los juegos, uno tras otro, sin darse cuenta –o sin importarle- que está jugando básicamente lo mismo una y otra vez. En lo personal, sólo tengo la misma queja que con **Pokémon** o **The King of Fighters**: la repetición. Son pocos los que realmente tienen las agallas de reconocer que en un principio, el primer **Zelda** fue uno de esos títulos que aburrían porque, siendo sinceros, te perdías sin sentido; pero como ya es la gran franquicia, **The Legend of Zelda** se ha convertido en un juego de culto, y por ende nadie se atreve a decir que no era tan bueno. No fue sino hasta que salió la segunda parte que la serie tomó fuerza, y esto fue porque era en su mayor parte con vista de lado en 2D, cosa muy popular en aquellos días; como ejemplo, en ese año apareció la segunda entrega de la serie original de **Mega Man** y **Altered Beast** llegaba a las Arcadias.





Un cambio favorable

The Adventure of Link es uno de los juegos más singulares de toda la serie, tal vez por eso es que muy pocos lo valoran. El primer cambio notable es obviamente la perspectiva, pues aunque sigue teniendo elementos de aventura, la acción es más fluida y requiere de una mayor habilidad con el control que su predecesor. La vista por arriba sólo se usa para navegar por el mapa general del juego, que es donde puedes viajar de un sitio a otro, como pueblos, cavernas, templos, etc. Cuando entras a un lugar, cambia automáticamente al modo de lado, en donde se lleva a cabo toda la acción.

Bases para un gameplay más sólido

Contrariamente a lo que mucha gente piensa, **Zelda** no es un RPG; se trata de una franquicia de Acción/Aventura con toques RPG, y varios de estos elementos fueron implementados en **Zelda II**. Al ir eliminando enemigos, vas consiguiendo puntos de experiencia que te ayudarán a incrementar tus habilidades; asimismo, puedes interactuar más con la gente de los pueblos. Curiosamente, y debido a su mayor dificultad, este título es el único de toda la serie en donde puedes conseguir vidas extras.



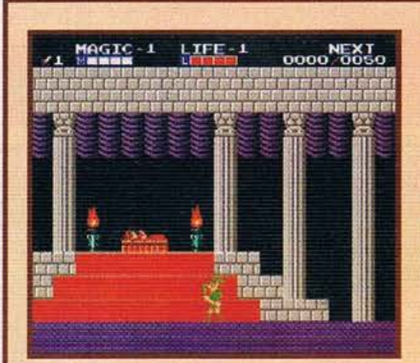


Zelda II: The Adventure of Link es uno de mis **Zeldas** favoritos, tenía todo lo que le dolía a su predecesor: el *gameplay*, historia, música, acertijos razonables y mucha acción. Cuando este juego salió al mercado americano, Nintendo Power comenzaba a circular a partir del mes de julio, y todavía faltaba para que Club Nintendo llegara a los puestos de revistas; así que los jugadores de nuestro país tuvimos que arreglárnoslas solos para poder completar cada uno de sus calabozos, lo que no es nada fácil.

¡En guardia!

En **The Adventure of Link**, el héroe tiene un sistema de combate mucho más dinámico que en su primera aventura; una de las mayores razones del porqué, es que **Link** puede saltar de manera libre con el botón A, a diferencia de la mayoría de los demás títulos en donde tienes que equipar un ítem para hacerlo. El *gameplay* es tan ágil, que supera inclusive el de algunos títulos de acción como los **Castlevania** de la época o **8 Eyes**, por ejemplo. **Link** es capaz de saltar, moverse, defenderse y atacar de manera fluida en contra de múltiples enemigos. El escudo se usa de forma automática y repele los ataques altos y bajos del personaje, dependiendo de su postura e incluso al saltar; esta temática es básica al combatir a ciertos jefes y adversarios, y ha sido reciclada en juegos siguientes (como cuando le rebotas los disparos a los **Dekus**, por citar un ejemplo).





Una de las escenas más representativas de la serie de Zelda es cuando Link esta a punto de salir en busca de ayuda para ayudar a la princesa.



Los corazones son fundamentales para poder enfrentar a los jefes sin preocupaciones, procura encontrarl todos.

Misiones alternas y magias

Link no usa los ítems como en sus otras aventuras; en este juego emplea más que nada magias que activas para tener nuevas habilidades, las cuales son aprendidas con un sabio de cada pueblo que visitas. Para hacerte digno de ser aprendiz de cada sabio, es necesario que realices algún tipo de servicio a la comunidad, y es aquí donde llevas a cabo misiones alternas que van desde rescatar niños, hasta ser el mandadero de la gente (cosa común en todos los **Zeldas**). El tener un tipo de magia es vital en muchas partes del juego, pues de otra forma no podrías avanzar y continuar con la jornada. El lado bueno de esta mecánica de hechizos es que no tienes que estar equipando y desarmando ítems y accesorios a cada ratito, cosa que llega a cansar en otros títulos.



Templos y calabozos

De todo el juego, los templos en donde peleas contra los jefes son mis favoritos; en ellos tienes que usar tanto tu ingenio para resolver acertijos, como tu habilidad con el control para vencer a numerosos enemigos; adicionalmente, debes tener los ojos bien abiertos para encontrar pasajes secretos y poder usar los ítems para llegar al final. Dentro de todo Hyrule hay muchos sitios por visitar, pero ninguno tan impresionante como los templos. Algo que me encantó desde siempre fue la música de este juego, a pesar de que no estuvo a cargo del conocido Koji Kondo; en su lugar, Akito Nakatsuka ("Tuskasan" en los créditos) fue quien creó la magnífica musicalización de **Zelda II**. El tema que se usa en los templos fue mi preferido, y me quedé maravillado cuando lo escuché en el 2001 remasterizado para la escena de Hyrule Temple (al igual que en otras partes) en **Super Smash Bros. Melee**; estoy seguro que la reconocerán pronto en **Brawl**.

Un final poco común...

Como podrás darte cuenta, Zelda II: The Legend of Link es uno de esos juegos incomprendidos por ser diferentes a los demás de la serie, como pasó con Castlevania 64. En realidad es un gran título y merece reconocimiento, por esta razón te exhorto a que lo juegues si es que todavía no lo has hecho y que no lo dejes sólo como "para completar la colección". No tienes pretexto, está disponible para la Consola Virtual por la módica cantidad de 500 Wii Points, ¡una verdadera ganga! Espero tus cartas a la dirección de nuestra revista y tus mails a: panteon@clubnintendomx.com ¡Hasta la próxima!

Uno con el control

Por Master

¡Qué rápido pasa el tiempo! Ya estamos iniciando marzo, y seguramente ya todo mundo está esperando **Super Smash Bros. Brawl**. No se desesperen, creemos que ahora sí va en serio, ya sólo son unos cuantos días, y muy pronto les daré algunos tips de este juegazo para que puedan tener un mejor arsenal; pero bueno, no nos adelantemos; para esta ocasión les traigo técnicas y combos de **Naruto: Clash of Ninja Revolution**, un juego excelente de peleas, además de una comparación con la versión japonesa de este mismo título, así que comencemos con Uno con el Control en una edición completamente Ninja.

Naruto
Clash of Ninja Revolution

Después de mucha polémica, desde hace unos meses tenemos el nuevo juego de **Naruto** en nuestros Wii, que en realidad es una adaptación de la tercera entrega que saliera para Nintendo GameCube en Japón, pero aun así es muy bueno; se pueden lograr combos espectaculares como los que te he preparado.



Uzumaki Naruto

Sin duda este personaje nos ha enseñado que darse por vencido es lo último que se debe hacer ante cualquier circunstancia de la vida, así que tú nunca te rindas y practica estos combos para que termines con tus rivales en segundos.

Este movimiento lo puedes iniciar de dos formas: presionando Arriba más B, o con Abajo más A; en los dos casos tu contrario será elevado; antes de que caiga presiona B, B, B, B, B, para que le des algunos golpes; ahora bien, cuando caiga, presiona Abajo y A, e inmediatamente B para darle los golpes finales a tu combo. Fotos:1,2





Si lo que deseas es incluir el Jutsu en tus combos, puedes hacerlo con el anterior; sólo presiona dos veces B en lugar de cinco, y en ese momento incluye tu técnica con el botón X. Foto:3



Sasuke Uchiha

A diferencia de las entregas pasadas, ahora Sasuke es más veloz, y tiene tres diferentes especiales; enseguida te daré combos para que puedas aprovecharlos todos; quizá te cueste algo de trabajo dominarlos, pero una vez que lo hagas, Itachi tendrá algunos motivos para preocuparse.

Para los siguientes dos combos, necesitas usar tu Sharingan, que activas presionando Abajo más X. Ahora, ya con tu poder activado, presiona B, B, B, B, B; al final del combo elevas a tu rival, corre media pantalla, y cuando dé el primer rebote, conéctale Chidori con X.



De frente a tu oponente presiona B, B, B, B; ahora, al caer, espéralo y presiona B, B, y en seguida X, para marcar tu especial; o si lo prefieres, espera a que toque el suelo y presiona Adelante más A para rematarlo con el Jutsu de fuego; si la conectas bien, baja más que el propio especial.



Inicia con el combo clásico: cuatro veces el botón B; como ya comprobaste en la jugada anterior, tu enemigo queda bastante alejado, es difícil alcanzarlo, a menos que uses Chidori o Katon, este último lo conectas saltando de manera vertical justo donde terminaste el combo; ahora en el aire usa el Jutsu y agregarás más daño a tu combinación.





Este combo puede ser largo o corto según te convenga; tienes que presionar B, B, B, B, de forma que el clon de Naruto que sale para rematar no aparezca; así, cuando tu rival caiga, puedes conectarle todo el combo de nueva cuenta, y si eres rápido, puedes marcar el Jutsu.

Kakashi Hatake

Este es uno de mis personajes favoritos tanto de la serie como del juego; a pesar de que no es muy rápido, lo compensa con su Sharingan, con el que puede realizar combos devastadores, demostrando que no todo para Kakashi es copiar.

Con mínimo media barra de Chakra, presiona Abajo más X para usar tu Sharingan; ahora saltando presiona B para atacar a tu rival y elevarlo; repítelo una vez más para que no caiga, ahora da dos golpes con B, y termínalo con Chidori.







Al ser uno de los tres Sannin de Konoha, este personaje tiene movimientos que pueden terminar con la pelea en instantes, sólo que debes ser muy preciso, debido a que sus combos son cortos, y si fallas se pueden aprender tu estrategia, así que úsalos en el momento correcto.

Cerca del rival presiona Abajo Más B, B, A; con esto al final usará su Jutsu de fuego, y aunque no lo conecta completo, sí le resta demasiada energía. Te recomiendo hacerlo cuando tengas tu barra de Chakra al máximo.





Este combo lo puedes realizar casi a cualquier distancia, todo depende de lo rápido que te muevas. Oprime Abajo más A, así una sustancia negra absorberá a tu enemigo para después expulsarlo, momento que debes aprovechar para marcar Atrás más B para elevarlo un poco más, después presionar B, B, y al final X para usar el Jutsu.





Shikamaru

Este despreocupado pero al mismo tiempo inteligente Ninja, puede dar varias sorpresas si se le sabe usar, y más cuando se aprovecha su nuevo movimiento especial; aprende estos movimientos y demuestra que la estrategia es fundamental para ganar.

Ataca oprimiendo Abajo y B, B, B; con esto alejas a tu oponente de ti; ahora, tienes dos opciones, en las cuales usarás el Jutsu de la sombra que se marca Abajo más X; en la primera lo puedes marcar como remate, pero no causará mucho daño; la otra es esperar a que se levante el adversario y usarlo justo en ese momento; recuerda que un Ninja siempre debe ser sorpresivo, así que tú decide cuál te conviene más.







Neji Hyuga

Pertenecer a la segunda familia de los **Hyuga** es algo contra lo que **Neji** deberá pelear siempre, demostrando que el destino lo podemos cambiar. Su fuerza ha aumentado en relación con el juego pasado, y si no me crees ve este combo.

Inicia este combo con Arriba más B, después continúalo con B, B, B, B, B, así podrás conectar varios golpes antes de la caída; ahora bien, para rematar, usa el especial Abajo más X; baja bastante energía, pero debes ser muy preciso, sobre todo en el remate final.



Usa Abajo más B, B, B para comenzar, ahora presiona B, B, y al final X para el Jutsu de los 64 golpes. ¿Se habrá inspirado en el Nintendo 64?, quién sabe, pero de lo que estamos seguros es que con este combo nadie te va a querer enfrentar.





Rock Lee

Este joven es la determinación andando; a pesar de que no puede realizar técnicas ilusorias, en combate cuerpo a cuerpo es donde está su mayor habilidad, sobre todo cuando abre las puertas de Chakra.

Con el Chakra necesario, presiona dos veces Abajo más X, así abrirás las puertas; ahora bien, oprime Arriba y B para conectar dos golpes, enseguida B, B y X para incluir el movimiento final, que te dará la victoria; es realmente difícil perder si marcas este combo, así que tienes todo de tu lado.





Consejos generales

Todas las arenas tienen dos partes, y puedes mandar a tu enemigo a volar con un golpe cerca de alguna orilla; cuando esto ocurra, presiona R para que tu personaje aparezca antes que tu adversario, ahora, al rebotar, dale dos golpes y si tienes Chakra, termina con el Jutsu.

Una jugada muy útil es esconderse detrás de los objetos como rocas o cajas, y cuando se acerquen, presionar B para salir de sorpresa dando un golpe.

Cuando te conecten un combo, puedes romperlo con la técnica de la sustitución; sólo tienes que presionar L ó R; claro que necesitas Chakra para hacerlo, pero bien vale la pena para no perder alguna pelea importante.

Nuestro camino de Ninja

Después de algunos correos y peticiones en el Foro de Club Nintendo, les voy a platicar respecto a la versión japonesa de Naruto para Wii; las diferencias son bastantes en relación con **Clash of Ninja Revolution**; para empezar y lo que de inmediato notas, está en los personajes: mientras que aquí en América el juego representa la primera etapa de la serie, en Japón los Ninjas corresponden a **Shippuden**, segunda parte de **Naruto** que ya tiene poco más de un año de estar al aire en el país oriental.



Esto da como resultado que en **Naruto Ninja Taisen** (nombre de la versión nipona), los personajes tengan mejores técnicas, y por ende se puedan realizar mejores combos. Por ejemplo, **Naruto** puede usar el poder de Kyubbi para un ataque especial, **Kakashi** ya tiene el nuevo Jutsu que le da el Sharingan, y **Sasuke**, bueno, **Sasuke** simplemente es un personaje totalmente diferente al que conocemos en Revolution.

Ambas versiones te dan la posibilidad de jugar con los controles del Wii (Nunchuk y Wiimote) o con uno de GameCube; en **Ninja Taisen** me encantó la movilidad agitando el control; puedes hacer combos de manera natural, casi como si hubieras jugado así por años, mientras que en Revolution se siente "pesado" marcar los movimientos de esta manera; aquí sí es casi obligatorio usar el control de Cubo.



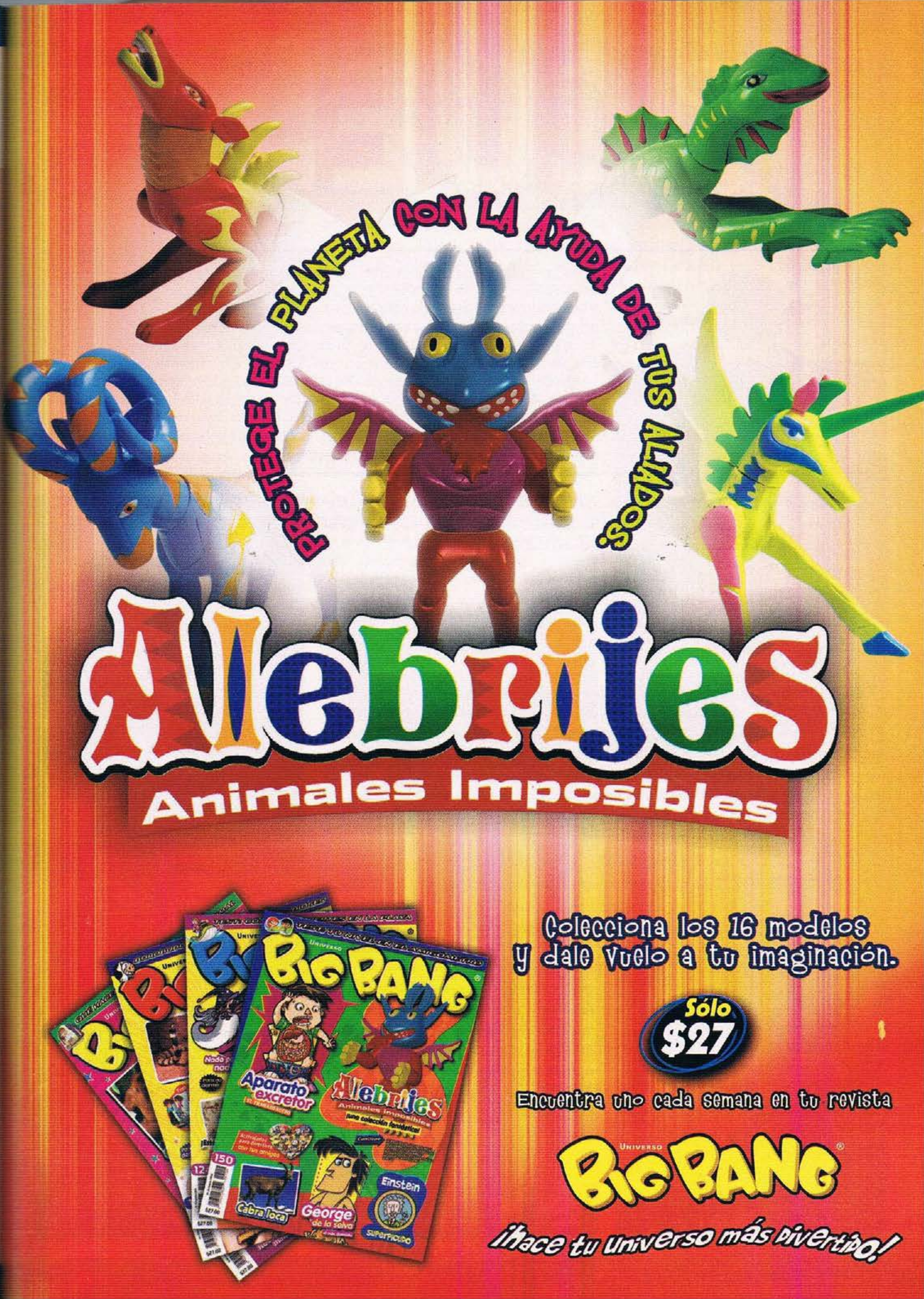


En cuanto al *gameplay*, hay situaciones que son básicas para lograr buenos combos en **NT**, pero en **NR** no salen; por mencionar algunos, cuando los personajes rebotan después de algún movimiento, cuesta mucho trabajo agregar un par de golpes, pero en **Ninja Taisen** es algo natural. Otra diferencia que la verdad es de las que más me hubiera gustado que se incluyeran en la versión americana, es la posibilidad de marcar los famosos sellos (¿quién no lo ha intentado con las manos?); eso se logra presionando C y Z mientras movemos el Wiimote en diferentes secuencias, y si se hace correctamente podemos aumentar nuestro poder por algunos segundos.

Es obvio que una de las diferencias las tenemos en el idioma: mientras que en Ninja Taisen se escuchan las voces de los seiyus originales, en la americana como que no le pusieron tanto ímpetu, y llegan a cansar después de un rato debido a la falta de "sentimiento". Con todo lo anterior no estoy diciendo que **Clash of Ninja Revolution** sea un mal juego, porque no lo es, de hecho me gusta mucho, sino sólo que **Ninja Taisen** fue mejor elaborado; esperemos que para la secuela podamos ya disfrutar de un *gameplay* mejorado y ojalá que nos den una opción para escuchar las voces en su idioma original, ya que las que tiene, llegan a cansar después de un rato de escucharlas.

Espero que les haya agradado el estilo y contenido de este mes para Uno con el Control; algunos de los combos son difíciles de perfeccionar, pero con práctica todo se puede. Si tienes alguna duda, queja, sugerencia o carta cadena que me quieras mandar, puedes hacerlo a juang@clubnintendomx.com; nos leemos el próximo mes, no sin antes recordarles que el destino se puede cambiar a nuestra voluntad; cuídense y disfruten de la primavera.





PROTEGE EL PLANETA CON LA AYUDA DE TUS ALIADOS.
Alebrijes
Animales Imposibles
Colecciona los 16 modelos
y dale vuelo a tu imaginación.
Sólo
$27
Encuentra uno cada semana en tu revista
UNIVERSO
BIG BANG
¡hace tu universo más divertido!

El ojo del CUERVO

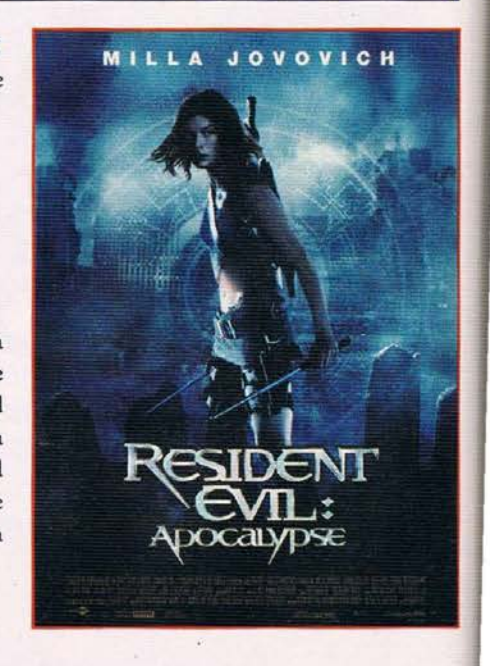
Por Hugo Hernández



Cuántas veces no hemos ido al cine con la expectativa sobre la nueva película basada en juegos de video, pensando en si en esa ocasión tanto los directores como guionistas y actores nos ofrecerán algo más cercano a la experiencia vivida cuando tomamos el control, a las interesantes historias que nos han dejado boquiabiertos a lo largo de los años o al carisma o antagonismo de los personajes. En una balanza podría decir que hay más sueños frustrados que aciertos. Debido a ello, este mes le daremos una hojeada a las páginas que han escrito las películas basadas en videojuegos durante los útlimos años; ¿cuáles han sido las que realmente se apegan a las historias del juego?; ¿cuáles nos han hecho reír o llorar (por lo malas que son)? ¿La mejor, la peor? En las siguientes páginas encontrarás una lista de las cintas que te recomiendo ver, así como de las que podrás sugerirle a tu peor enemigo.

EL CLÍMAX Y LA DECADENCIA DEL VIDEOJUEGO EN EL CINE

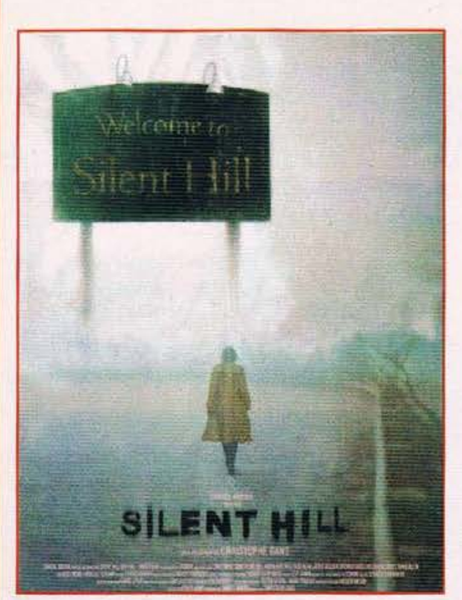
Primero demos un repaso por las que podrían ser las "mejores" películas de videojuegos; no les he puesto un número en particular para dejar a la expectativa cuál es la reina de reinas.



RESIDENT EVIL: APOCALYPSE (2004)

Dirige: Alexander Witt.
Guión: Paul W.S. Anderson.
Actúan: Milla Jovovic, Sienna Guillory, Oded Fehr, Jared Harris, Matthew G. Taylor.

En general, la franquicia de **Resident Evil** no ha defraudado, sin embargo, la segunda entrega es la que más referencias ha tenido con respecto al videojuego, así como la incursión de **Jill Valantine** (Guillory) y **Nemesis** (Taylor). Luego de que la contaminación provocada por el virus (dentro del Hive) llegara a puntos críticos y terminara extendiéndose al resto de la ciudad... **Alice** despierta para encontrarse en un hospital desolado y ve las calles repletas de zombis. Por otro lado, **Jill Valantine, Carlos Oliviera** y **Nicholai** tendrán que combatir juntos para salir bien librados de los muertos vivientes; asimismo, **Nemesis** (antes **Matt Addison**, quien ahora mutó en una nueva arma biológica) los acechará tal como ocurrió en el tercer juego.



SILENT HILL (2006)

Dirige: Christophe Gans.
Guión: Roger Avary.
Actúan: Radha Mitchel, Sean Bean, Laurie Holden, Jodell Ferland.

Quizá la mejor película basada en videojuegos, desde la atmósfera hasta el congruente diseño de personajes y monstruos, así como el apego a la historia hacen de **Silent Hill** una de las propuestas más interesantes para los cinéfilos videojugadores. La trama describe que **Sharon**, hija de **Rose da Silva** ha tenido sueños extraños que la remontan a un lugar sombrío; al dirigirse a este peculiar lugar, suceden situaciones extrañas que involucran al pasado de un pueblo olvidado de nombre **Silent Hill**, sin imaginarse el horror que estarían a punto de experimentar. Al llegar, **Sharon** desaparece y **Rose** irá en su búsqueda junto con la oficial **Cybil**, lidiando con una secta secreta y descubriendo que al ponerse el sol, el terror inicia en **Silent Hill**. El filme hace diversas referencias al juego, como la estática de los radios o el temible **Pyramid Head**.





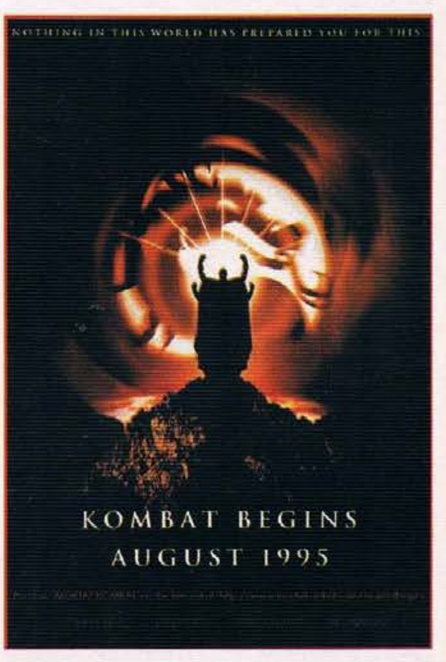
FINAL FANTASY SPIRITS WITHIN (2001)

Dirige: Hironobu Sakaguchi.
Guión: Hironobu Sakaguchi, Al Reinert.
Voces: Ming-Na (Aki Ross), Alec Baldwin (Gray Edwards), Donald Sutherland (Dr. Cid).

Cinematográficamente hablando, es una pieza de colección. Si Square lograba un CGI tan bueno en sus juegos, ¿qué nos esperaríamos en una película? Por desgracia, la crítica en general la castigó bastante, pues sin importar que la historia sea buena, no tenía mucha relevancia directamente con **Final Fantasy** o al menos no al grado que los fans queríamos apreciar en un largometraje. En la segunda mitad del siglo XXI se prepara un ataque contra una raza de extraterrestres fantasmas, pero tal fuerza podría ser contraproducente para el planeta, por lo que la Dra. **Aki Ross** trata de encontrar el secreto de los alienígenas, así como una cura para todos aquellos a quienes han infectado (incluyéndola). **Aki** y un grupo de soldados librarán una batalla contra las criaturas; si fracasan podrá significar el fin del mundo como lo conocemos.

MORTAL KOMBAT (1995)

Dirige: Paul W.S. Anderson.
Guión: Ed Boon, John Tobias, Kevin Droney.
Actúan: Christopher Lambert, Robin Shou, Linden Ashby. Cary-Hiroyuki Tagawa.



El videojuego causó controversia y emoción entre los jugadores en 1992; fue un fenómeno que se popularizó rápidamente por utilizar peleadores digitalizados de personajes reales; además de mostrar sangre a borbotones, lo cual no era común en las salas de Arcadias. Lógicamente estas características tenían que aprovecharse en un corte cinematográfico; así, Anderson tomó la dirección de la primera cinta de los peleadores legendarios y en 1995 los fans de **Mortal Kombat** vivieron su primera experiencia con acción viva (pero sin tanto *gore* como se imaginaba). La temática gira en torno a **Shang Tsung** quien (junto con **Goro**), como en otros tiempos, prepara el torneo "**Mortal Kombat**" en contra de la Tierra: si vuelve a ganar, podría invadir el planeta. **Raiden** recluta a valientes guerreros (**Kang, Cage, Blade**) para evitar que ello ocurra, así como para liberar las almas consumidas por **Shang Tsung**.



LARA CROFT: TOMB RAIDER (2001)



Dirige: Simon West.
Guión: Sara B. Cooper, Mike Werb.
Actúan: Angelina Jolie, John Voight, Iain Glen, Daniel Craig.

Cuando los héroes de videojuegos eran en su amplia mayoría hombres, una mujer vino a cambiar las reglas del juego, **Lara Croft**. Esta curvilínea arqueóloga y aristócrata que vendría a ser la contraparte femenina de **Indiana Jones**, despegó allá en 1996 en un juego titulado **Tomb Raider** y desde entonces (aunque sus juegos no son lo mejor) ha ganado popularidad a lo largo de más de once años. Su primera cinta, en el 2001, se desarrolla en torno de una alineación planetaria que ocurre cada 5,000 años; una sociedad secreta (**Los Illuminati**) trata de aprovechar esta situación a través de un talismán capaz de darles el control del tiempo. **Lara** deberá encontrar el objeto y evitar que caiga en malas manos. La película en sí no tiene mucho mérito, salvo que Angelina Jolie luce bastante bien en ropa entallada.

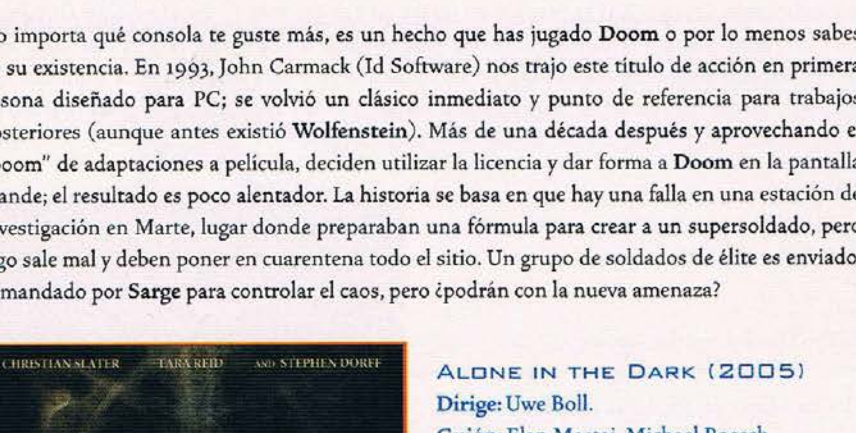


Cuando apareció el primer juego (1996, Play Station), Eidos no descubrió el hilo negro. Se trataba de un título simple, con el bonus de una chica sensual, "al cliente lo que pida". En la cinta, usaron la misma técnica con Jolie; de cierta forma, se considera un empate y una adaptación que cumple con lo básico.

LAS PIEDRAS EN EL ARROZ

Hay veces que hasta tu cartera te da un pellizco en el trasero luego de pagar por ser torturado al ver algunas películas. No se publican todas, porque tendríamos que sacrificar páginas valiosas.

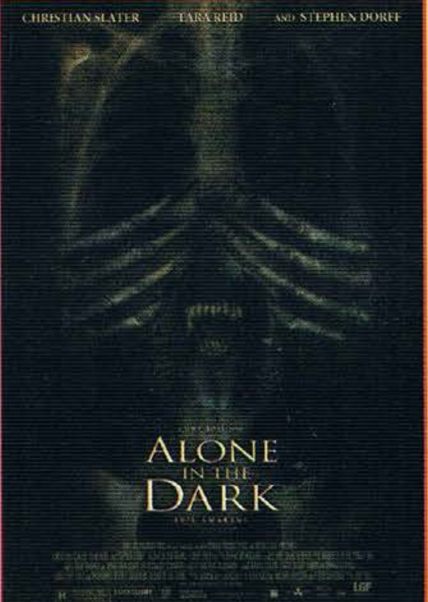




DOOM (2005)

Dirige: Andrzej Bartkowiak.
Guión: Dave Callaham, Wesley Strick.
Actúan: Karl Urban, Rosamund Pike, Ben Daniels, Richard Brake.

No importa qué consola te guste más, es un hecho que has jugado **Doom** o por lo menos sabes de su existencia. En 1993, John Carmack (Id Software) nos trajo este título de acción en primera pesona diseñado para PC; se volvió un clásico inmediato y punto de referencia para trabajos posteriores (aunque antes existió **Wolfenstein**). Más de una década después y aprovechando el "boom" de adaptaciones a película, deciden utilizar la licencia y dar forma a **Doom** en la pantalla grande; el resultado es poco alentador. La historia se basa en que hay una falla en una estación de investigación en Marte, lugar donde preparaban una fórmula para crear a un supersoldado, pero algo sale mal y deben poner en cuarentena todo el sitio. Un grupo de soldados de élite es enviado, comandado por **Sarge** para controlar el caos, pero ¿podrán con la nueva amenaza?

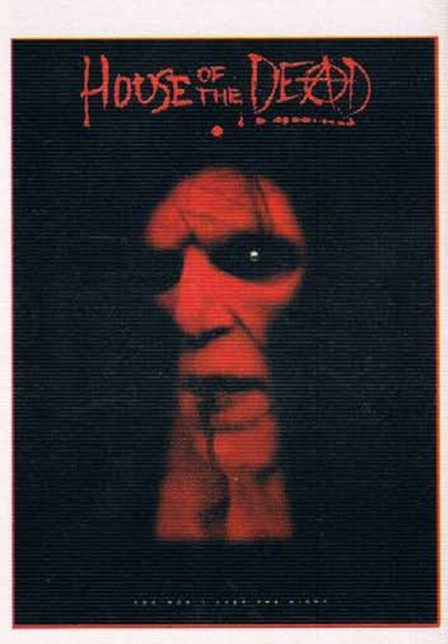


ALONE IN THE DARK (2005)

Dirige: Uwe Boll.
Guión: Elan Mastai, Michael Roesch.
Actúan: Christian Slater, Tara Reid, Stephen Dorff.

Un clásico de clásicos, quizá una de las historias que, en buenas manos, pudiera haber quedado a la altura del videojuego (Infogrames, 1992); sin embargo, Uwe Boll metió su "técnica" para derrumbar de un solo golpe los sueños y esperanzas de los fans; claro, puso a una chica sexy, pero... ni con eso levantó la taquilla. En la cinta, todo inicia cuando **Edward Carnby** (investigador paranormal) trabaja en un caso que lo llevará a enfrentar los hechos más oscuros de su vida al adentrarse en una antigua cultura llamada **Abkani**, que a su vez tiene relevancia con ciertos experimentos que sufrió cuando niño en un orfanato. Extrañas criaturas que emanan de las sombras estarán a su acecho y él, junto con **Aline Cedrac** y **Richard Burk**, deberá enfrentar el horror y descubrir que el terror está en donde menos lo imaginas.





THE HOUSE OF THE DEAD (2003)

Dirige: Uwe Boll.
Guión: Mark A. Altman, Dan Bates.
Actúan: Jonathan Cherry, Tyron Leitso, Clint Howard, Bif Naked.

¿Coincidencia o realidad? Dos cintas de Uwe Boll en la lista negra... La primera aparición en videojuego ocurrió en 1996 para las Arcadias, allí se trataba la temática de un doctor desquiciado que libera una horda de zombis para crear el caos en la localidad; se trata de un título del género "rail shooter" (como **RE Umbrella Chronicles**). La película se interpreta como una precuela a los videojuegos y describe la aventura de un grupo de jóvenes *springbreakers* que viajan a "La Isla de la Muerte" para celebrar un rave. Al llegar se dan cuenta de que está totalmente desierta, a excepción de extrañas criaturas (zombis) que los perseguirán, quedando sólo como refugio una casa macabra. Ellos deberán enfrentar el horror y encontrar la forma de escapar de los no muertos.



STREET FIGHTER: LA ÚLTIMA BATALLA (1994)

Dirige: Steven E. de Souza.
Guión: Steven E. de Souza.
Actúan: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Kylie Minogue, Damian Chapa.



Steet Fighter apareció para las Arcadias en 1987, pero no fue sino hasta 1991 (con la secuela) cuando su popularidad llego a niveles inimaginados. Nuevos personajes, mejor *gameplay* y una serie de poderes sencillos pero convincentes le dieron el renombre que aún permanece. No por nada, tres años después De Souza toma la batuta para dirigir la primera película "live action" del éxito de Capcom. Todo mundo esperábamos una buena producción que representara lo mejor del videojuego, pero nuestra sorpresa fue terrible: la cinta es tan mala que hasta Kylie "No puede sacarla de su mente" y erradicar ese pasado tormentoso. La cinta describe que la organización de **Shadowloo** (comandada por **M. Bison**) tiene planes de conquista y ha capturado a un grupo de personas para solicitar el rescate a los diversos países; con el dinero, **Bison** pretende crear una raza de soldados alterados genéticamente (vaya, que creativos me resultaron estos guionistas). **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**, **Guile** y otros peleadores se unirán para enfrentar esta última batalla y rescatar al mundo de una posible catástrofe.





SUPER MARIO BROS. (1993)

Dirige: Annabel Jankel, Ricky Morton.
Guión: Terry Runte, Parker Benett.
Actúan: Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hooper, Samantha Mathis.

Los videojuegos del plomero iban incrementando su popularidad; en ese entonces, con el SNES, **Super Mario World** era un éxito rotundo y claro, los fans ya queríamos una película que representara las vivencias de ambos personajes en su mundo de fantasía. Esto sucedió en 1993; la historia es demasiado pobre, describe cómo **Mario** y **Luigi** se aventuran en una odisea para rescatar a **Daisy** y salvar a la Tierra de una curiosa invasión por criaturas poco inteligentes. Ambos protagonistas encuentran una entrada al universo paralelo de los reptiles, donde el rey **Koopa**, quien al encontrar problemas con el agua, decide apoderarse de nuestro planeta. La producción es de baja calidad y aunque se hacen muchas referencias a los juegos, no deja de ser una mancha en el pulcro overol de **Mario**.



Las películas siempre tienen su nicho, hay buenas y malas, pero los mejores críticos son los fans, aunque en ocasiones es conveniente pensar que vamos a ver una cinta de fantasía y puede que no cumpla con la intensidad del videojuego; no obstante, hay directores que por más que intentan –me estás oyendo... Boll- siempre terminan echando a perder cuanto proyecto llega a sus manos. Esperemos que pronto aparezcan producciones con mayor calidad, o que al menos sean interesantes como las primeras que mencioné. Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

AV. VASCO DE QUIROGA # 2000, EDIFICIO E, PISO 2, COLONIA SANTA FE, CP 01210, DELEGACIÓN ÁLVARO OBREGÓN, MÉXICO, DF

¡Hasta la próxima!

NEED FOR SPEED PROSTREET

Pocas cosas pueden igualar la adrenalina que generan las carreras de autos, por lo que se ha hecho infinidad de adaptaciones a videojuegos, desde títulos al estilo Fórmula 1, hasta los clásicos "arrancones", y una de las franquicias donde mejor trabajo se ha visto es la de Need For Speed, que llega en su segunda adaptación a Wii, con un nuevo concepto que espera cimentar las siguientes adaptaciones.



CORRER AUTOS NO SÓLO ES UNA PROFESIÓN, SINO TAMBIÉN UN ESTILO DE VIDA; ES GANARSE EL PRESTIGIO ENTRE TODOS LOS COMPETIDORES, BUSCAR SIEMPRE SER EL MEJOR.

Renovarse o... perder popularidad

Esta serie ha pasado por todo, al comienzo estaba basada en las persecuciones, y aparecía más en la PC que para consolas, además, siendo honestos, los juegos eran algo aburridos, por lo que se necesitaba de un respiro, una nueva perspectiva para los **Need For Speed**, y ese respiro se llamó **Need For Speed Underground**, que era simplemente carreras clandestinas, con la opción a modificar tu auto; no parece nada del otro mundo, pero los diversos circuitos, así como la inteligencia artificial hicieron de esa subserie lo mejor que se recuerde en los **NFS**.

Pero como todo, los escenarios callejeros ya habían cansado un poco, ya que si no eras fan de los autos como que no llamaba tanto la atención, y preferías jugar cualquier otro título de carreras; de modo que para que todo mundo estuviera contento, se decidió hacer una mezcla de conceptos para **Pro Street**, que como su nombre lo indica, nos lleva a carreras profesionales, pero con algunos conceptos del tuning, que ya conocíamos de entregas pasadas.













Adentrándote en el mundo de las carreras

Desde que ves la introducción del juego, te das cuenta que el estilo que se maneja queda muy bien, con música tipo hip hop, y los menús con imágenes de autos y algunos *graffitis*; ninguna queja en ese sentido, pero el verdadero impacto visual se da cuando comienza la carrera; el trabajo que han realizado es espectacular, un *display* donde verás a los autos que participan en la carrera, así como a algunos aficionados; es la manera en la que EA presume su entendimiento con la consola; se nota una mejora sustancial en comparación con la anterior entrega, ojalá que esto siga así, y cada vez veamos mejores juegos por parte de esta compañía.



Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Black Box**
Categoría: **Carreras**








Pero lo mejor no es el alto nivel de detalle mostrado en los cinemas, sino que se mantiene durante las carreras. Dependiendo de tus movimientos, de la luz y de los demás competidores, el aspecto de tu auto cambia, mostrando reflejos o brillos, que aunque a veces no notas por estar concentrado en ganar, sí hacen lucir el juego. Otros aspectos que vale la pena mencionar en lo gráfico son los circuitos donde compites, en los que cada elemento tiene realmente un valor, es decir, no están de adorno, y puedes chocar contra ellos si no tienes cuidado.

Aprendiendo a conducir

Pasando a lo que es el control del juego, tenemos que sólo se requiere del Wiimote para dirigir los autos; se toma de forma horizontal y lo giramos a la izquierda o derecha según necesitemos hacerlo, con los botones 1 y 2 frenamos y aceleramos, mientras que con el Pad podemos cambiar la perspectiva por alguna que nos acomode mejor. Todo parece simple, y de cierta manera lo es, pero donde se complica la situación es en el momento de ponerlo en práctica, ya que para nosotros, el control es bastante sensible, por lo que no "sientes" cuando estás dando una vuelta, por ejemplo, y terminas saliéndote del camino.

Cuesta algo de trabajo acostumbrarte a la sensibilidad, lo que puede frustrar a algunos, pero todo es cuestión de frenar... sí, parece algo obvio, pero la mayoría de nosotros al jugar algún título de carreras, no dejamos de pisar el acelerador; cuando veas una curva, debes dar la vuelta al mismo tiempo que frenas, de manera que te derrapes un poco y así te incorpores mejor a la recta, de lo contrario te estrellarás o terminarás fuera del camino. A los veteranos del género les podemos decir que es parecido a lo que se hacía en **Ridge Racer 64**, donde dejar tu marca en el asfalto era primordial para avanzar, pero resulta más difícil controlarla, por lo que debes practicar bastante si no quieres terminar chocando con los rivales; pero debemos decir que le agrega emoción.



Agitando la bandera a cuadros

La experiencia de **Need For Speed Pro Street** es muy buena, no representa una evolución como lo fue **Underground** en su momento, pero se nota que la franquicia está buscando nuevos horizontes, y este título es un buen comienzo. Cualquier persona lo puede disfrutar, pero eso sí, se le debe dedicar tiempo, ya que la competencia va más allá de una simple carrera; la estrategia juega un papel crucial.

Información a toda velocidad

Cuando salió **Need For Speed Underground**, se intentó dar un aspecto parecido al de la película "**Rápido y Furioso**", de manera que un mayor número de personas se viera atraído por el juego, situación que se consiguió.

La Franquicia **Need For Speed** tiene relativamente poco tiempo de haber debutado en las consolas de Nintendo; lo hicieron exactamente en octubre del 2002 con el título **Need For Speed: Hot Pursuit 2** para Nintendo GameCube.

El juego que mejor ha logrado competir con **Need For Speed** fue **Street Race Syndicate**, de Namco, que fuera lanzado al mercado en el 2004, justo cuando EA sacó el segundo título de la subserie **Underground**.

Los expertos comentan...

MASTER

La verdad, el juego es bueno, te emocionas bastante en las carreras debido a que tienes que estar totalmente adentrado a lo que ocurre para no perder el primer lugar, pero eso sí, el control, aunque bueno, tiene sus detallitos que no me gustaron, como el hecho de que para dar una vuelta casi tienes que darle varios giros al Wiimote, no como en **Excite Truck**, donde es simplemente perfecto. Dejando de lado eso, no dudo en decir que lo vas a disfrutar bastante.



CROW

Me gustó el aspecto visual, los autos y escenarios cuentan con un alto grado de detalle, así como la ambientación musical que posee una congruencia con lo que se vive realmente en esta actividad. Hay diversas formas de competir, ya sea de forma individual o *multiplayer*, las carreras pueden ser por categorías o en libertad de vehículos, dependiendo de la opción en que elijas participar. Un detalle que no me convenció tanto, fue la forma de manipular los vehículos; siento que le faltó desarrollo al control.

PANTEÓN

La verdad es que esta serie ya me cansó bastante; el **Hot Pursuit** fue sumamente bueno; las persecuciones con la policía, la emoción, y la adrenalina estaban al rojo vivo... pero la mayoría de eso se ha perdido con el paso de los años. Si eres un gran aficionado a los autos deportivos y no te importa que tengan llantas de mantequilla, no dudes en comprarlo; pero si piensas que ya nada más salen por salir, mejor invierte en cualquier otro título.



TRAUMA CENTER™ NEW BLOOD TIPS

Un terrible padecimiento está invadiendo cada rincón del planeta; si no se hace algo terminará con la vida como la conocemos en poco tiempo; sólo una persona puede ponerle un alto, y eres tú. Claro que toda esta situación pasa dentro del título **Trauma Center New Blood**, que gracias a su elevado grado de dificultad, ha conseguido desanimar a más de uno, pero lo cierto es que es un juego excelente, y para que puedas disfrutarlo como se debe, te hemos preparado algunos consejos y técnicas para que tu experiencia en el quirófano sea menos tensa.

LA CLAVE ES LA PLANEACIÓN

Ser rápido para decidir lo que se debe realizar dentro de la sala de operaciones es básico para que todo termine de manera correcta, pero muchas veces las operaciones se "ganan" fuera de la sala. Antes de comenzar, atiende las indicaciones y comentarios que te hagan del paciente; esto es fundamental, ya que si terminas cortando los diálogos, estarás peor que en examen extraordinario, adivinando qué hacer con cada herramienta, por lo que es fundamental que conozcas los antecedentes del paciente.





Tienes dos opciones después de saber lo ocurrido: entrar directamente a la operación, o acceder a una especie de tutorial, donde practicas con un muñeco; es muy recomendable hacer esto, ya que no tienes presiones de ninguna especie y puedes conocer mejor el procedimiento, lo que en conjunto con las indicaciones previas, marcan diferencia entre una intervención exitosa y otra desastrosa.



EL RITMO JUSTO

En la parte superior de la pantalla siempre aparecerán los signos vitales de tu paciente; es primordial tenerlos en cuenta siempre, no olvidarlos ni un segundo, ya que según la frecuencia cardíaca es el tiempo que tienes para terminar la operación. Por ejemplo, si te marca 40, eso indica que tienes cerca de un minuto para realizar el trabajo, pero si cometes algún error, como una mala incisión o se te cae algún objeto, reducirás drásticamente el tiempo que le quede al paciente; en esos casos lo que te conviene es usar el suero.



Con este líquido puedes normalizar el pulso de tu paciente, sólo es necesario que lo inyectes en el momento justo, para ganar segundos valiosos al reloj. La cantidad de pulsos varía dependiendo de la gravedad del caso; te pueden dar uno donde todo se realice con tiempo de sobra, como algunos con ritmo de 10, lo cual complica mucho la situación; lo que debes hacer en estos casos es inyectar el suero y después ejecutar alguna acción, terminarla y de inmediato repetir la dosis; es algo cansado, pero la única manera de tener éxito.





LA LIMPIEZA LO ES TODO

En la mayoría de las operaciones tienes que limpiar el área afectada antes de comenzar cualquier procedimiento, sólo que en ocasiones se nos olvida, lo que nos quita tiempo y a veces un mejor récord. Podrás identificar las zonas que debas desinfectar con el gel, porque siempre están sangrando, a veces casi de manera imperceptible, así que ponte atento a estas áreas.





Limpiar las zonas afectadas no sólo es una acción para antes de la operación, sino también para el final; por ejemplo, cuando terminas una sutura, debes colocar el gel, pues de lo contrario no podrás terminar satisfactoriamente, y aunque parezca algo insignificante, el paciente puede pagar las consecuencias.



DEJA LA CALMA PARA DESPUÉS...

Existen varios procedimientos como las suturas, limpieza o el drenar las heridas, que siempre tratamos de hacer con el máximo cuidado, pasando punto por punto, sin apresurarnos, lo cual es un error. Lo que se debe hacer en casos como los anteriores es mover el Wiimote por todas las áreas dañadas, como si estuviéramos limpiando, y aunque sea una sutura, el resultado será positivo; el caso es ahorrar tiempo en estos procedimientos para compensar los que realmente son de precisión.





Para las incisiones, tienes que ser muy observador, ya que las líneas que te indican el corte, la mayoría de las veces están de color amarillo... pero no nos importa mucho eso, y realizamos el corte; pareciera que no ocurre nada, pero lo cierto es que antes de abrir la herida, tenemos que desinfectarla, pues de lo contrario sólo reduciremos las pulsaciones del paciente.



ACCIONES SECUNDARIAS

Existen ciertos movimientos que no vienen en el círculo principal de accesorios, pero que se activan al colocar el puntero en el lado superior izquierdo de la pantalla; por lo general te permiten tomar objetos, ya sea una banda, gasas, u otro tipo de complementos. Cuando no sepas cuál es el siguiente paso dentro de una cirugía, ten en mente que puede ser alguna acción de éstas, así que no titubees y prueba.



Algunas operaciones implican retirar objetos del cuerpo del paciente, lo cual se logra presionando A y B al mismo tiempo, como si tuvieras unas pinzas; pero no se trata sólo de sujetar y jalar: debes hacerlo hacia el sentido correcto, porque si no entonces puedes dañar de más la parte afectada, amén de que si los sueltas antes de colocarlos en donde se debe, se volverán a incrustar, reduciendo el tiempo que tienes para tu cometido.



CADA PIEZA EN SU LUGAR

En varias intervenciones, los pacientes tienen los huesos destrozados, y por ende, clavados en la piel; en esos casos, tienes que retirarlos, para después colocarlos en el lugar que les corresponden; esto es complicado debido al tiempo y a que si no lo ubicas en el lugar correcto, dañas más al paciente. Para que nada malo ocurra, toma una pieza y sitúala en donde creas conveniente, y si no es así, sigue usando esa misma pieza, hasta que logres colocarla donde debe, ya que si cambias de pieza y de ubicación, te vas a tardar demasiado y no lograrás salir airoso de la sala de operaciones.



CUANDO PARECÍA QUE TODO MEJORARÍA...

Las operaciones llevan un procedimiento, parece que nada se sale de control, pero al igual que en la vida real, puede surgir alguna eventualidad que complique la situación; en esos casos, los latidos del paciente se reducirán y tendrás que conseguir cada movimiento prácticamente sin fallar, para al final literalmente resucitarlo, lo cual se logra con los famosos choques eléctricos, que aplicas acercando tanto el Nunchuk como el Wiimote a la pantalla; en ese momento aparecerá una línea con un medidor de poder, que se moverá rápidamente, y tú debes calcular justo cuando esté en la zona verde para que puedas revivir a la persona.





Mientras más tiempo hayas conseguido ahorrar, más oportunidades tendrás de revivir a tu paciente, así que si ya llevas tiempo tratando, te podemos decir que la clave está en realizar todo lo más rápido posible para llegar a este paso de la mejor manera.

CONTRA VIENTO Y MAREA

Mantener a tus pacientes estables con el suero es muy útil, pero cuando el tiempo te presiona, hay una mejor opción, una técnica especial que desarrolló el Doctor **Markus**; su nombre es **Healing Touch**, que puedes usar hasta que hayas completado los primeros niveles; este movimiento te permite detener el tiempo por algunos segundos, de manera que puedes concentrarte mejor en tu procedimiento.





Para acceder a estos segundos de "tranquilidad", presiona Z y B al mismo tiempo; ahora con el puntero intenta dibujar una estrella en la pantalla; si lo haces bien, tienes todo a tu favor, si fallas, habrás perdido segundos valiosos, así que intenta usarlo sólo en momentos de emergencia.

EL ÚLTIMO ESFUERZO

Entre las muchas situaciones que deberás librar se encuentran extraer objetos, incorporar chips, suturar heridas, bueno, de lo más sencillo a lo más complejo, pero el verdadero reto lo tendrás al final del juego, cuando enfrentarás a un extraño parásito que invade el cuerpo de sus víctimas provocándoles diversos problemas antes de consumirlos.



Para poder detenerlos, lo que debes hacer es retirar la membrana que generan en los tejidos; para eso utilizas el láser y después, con el bisturí, puedes quitarla; él único problema es que vuelve a crecer, pero luego de tres veces ataca de otra manera; el parásito comienza a moverse por varias zonas mientras rasga la piel, así que debes suturar y drenar al mismo tiempo que intentas sacarlo por medio del láser. Una vez que lo tengas inmóvil, debes abrir y extraerlo del cuerpo.

UNA AYUDA EXTRA NUNCA ESTÁ DE MÁS

De los mejores extras que tiene este título tenemos la capacidad para jugarlo entre dos personas, y es precisamente eso, un modo cooperativo, ya que no se trata de una competencia por ver quién sutura más rápido las heridas, sino que se tienen que repartir obligaciones dentro de la operación.

Pongamos de ejemplo los primeros casos, donde debes drenar sangre en algunas heridas y después suturar; para ahorrar tiempo, lo ideal es que uno drene y otro suture, ya que las heridas después de unos segundos se vuelven a abrir, y si en ese momento se ponen a ver quién las limpia, pues todo quedará perdido; en cambio, si alguien tiene esa responsabilidad, en cuanto brote la sangre, sabrán lo que tienen que hacer.





TIPS+

Con esto terminamos los tips de **Trauma Center: New Blood**. Esperamos que todos los consejos te ayuden a terminar el juego sin complicaciones graves. Te recomendamos que si tienes la posibilidad, lo juegues siempre acompañado, ya que no sólo te facilita la situación, sino que incluso es más divertido. Si tienes dudas respecto a algún capítulo en especial, háznoslas llegar y con gusto te ayudaremos.

Ghost Squad

Global · Humanitarian · Operation & Special · Tactics

Todos sabíamos que el Wii iba a ser la consola preferida para los juegos en primera persona; los hemos visto de todo tipo, desde nuevas creaciones hasta algunas adaptaciones, como es el caso del que revisaremos en esta ocasión, Ghost Squad, un clásico de Arcadias que por primera vez está siendo adaptado al mundo de consolas, esperando lograr los mismos resultados que Resident Evil: Umbrella Chronicles.



Ghost Squad fue originalmente lanzado para Arcadia en el 2004, y la verdad es que cuando todo mundo esperaba que **House of the Dead** mantuviera copado el mercado, **GS** demostró que aún se podía sacar provecho a este género; todo era cuestión de usar la creatividad para crear niveles con un grado mayor de interacción, que los jugadores sintiéramos que realmente estábamos combatiendo grupos terroristas y no sólo disparando a lo que saliera a nuestro paso; quizá por esto último haya sido que se decidió adaptarlo a Wii, donde el control se presta para todo tipo de movimientos.







LA ÚLTIMA ESPERANZA

Siempre se tiene una carta secreta, esa que se usa cuando todo parece ir mal, pero que al emplearla es posible revertir cualquier situación; pues bien, para controlar el crimen, esa esperanza se llama **Ghost Squad**, un equipo especial entrenado para infiltrarse y desarmar cualquier tipo de organización, que tendrá una de sus más duras pruebas en este juego, donde deberás estar concentrado al máximo para no caer en los tiroteos en los que te verás envuelto a cada instante.



Compañía: **Sega**
Desarrollador: **AM2**
Categoría: **Shooter**





Para completar las misiones, no vas a ser un soldado solitario, tendrás a tus compañeros, que, al mismo tiempo que podrán ayudarte para cumplir con algún objetivo, deberás guiar hasta el final de la escena de manera segura. Al comenzar la misión, lo primero que debes hacer es ubicar bien la mira, ajustarte a la sensibilidad del Wiimote, que francamente es excelente; a donde apuntas va el disparo, lo que permite que la acción sea constante, que no pierdas tiempo intentando darle a algún enemigo u objeto en particular.



Como ya mencionamos párrafos atrás, la interacción con los elementos del escenario es básica, por ejemplo en una misión tienes que desactivar una bomba, ya sabes, la típica en la que tienes que decidir qué cable cortar primero, pero para esto recibirás indicaciones poco antes de ese acto, diciéndote el orden exacto, por lo que debes retenerlo en tu mente para cumplir de forma correcta con la misión. Otro tipo de objetivo que deberás cumplir es liberar rehenes, lo que no es sencillo debido a que siempre están rodeados de guardias

APUNTA CORRECTAMENTE

Para jugar es necesario usar tanto el Wiimote como el Nunchuk, permitiéndote que puedas apuntar correctamente a tus objetivos; es muy sencillo, pero si lo que deseas es comodidad total, puedes usar la Wii Zapper para dar una sensación más realista. La adaptación a Wii de este grande de las Arcadias es perfecta, no se tienen quejas, el modo principal de juego te mantiene ocupado por horas, en las que las sorpresas no pararán, mientras que cuando estés con tus amigos, puedes descansar un poco de la historia y mostrar lo aprendido. **Ghost Squad** es buen juego; si te gustó **Umbrella Chronicles** debes tenerlo, y si nunca has jugado un shooter de rieles, esta oportunidad es ideal.



Un vistazo al pasado

En las Arcadias siempre existió una gran competencia por ofrecer lo último en entretenimiento, al grado que se creaban muebles especiales o accesorios para complementar la experiencia; enseguida te platicaremos de los juegos más populares que usaron este tipo de elementos.

F-Zero X AC:

El primer juego de aquella famosa alianza ente Nintendo, Sega y Namco; F-Zero llegaba a las Arcadias, y como debe ser un juego de su magnitud, lo jugabas dentro de una cabina, la cual se movía dependiendo lo que ocurriera en la carrera, al grado que incluía un cinturón de seguridad para que no terminaras rodando fuera de la cabina.

Guitar Freaks:

Konami siempre fue pionero en el mundo de las Arcadias, y para muestra tenemos **Guitar Freaks**, un título donde simulabas tocar una guitarra, presionando botones que aparecían en pantalla (como el **Guitar Hero**, pero muchos años antes); las canciones que podíamos tocar eran en su mayoría de artistas J-Pop. Todo un clásico.

Los expertos comentan...

MASTER

En los locales de Arcadias estos juegos marcaron época; cómo olvidar **Virtual Cop** o **House of the Dead**, que de cierta manera dejaron los cimientos para **Ghost Squad**, que aunque ya no estuvo dentro de la época dorada de este entretenimiento, sí tiene sus fans, debido a lo emocionante que resultan las misiones. En lo personal me gustó mucho, sobre todo porque puedes disparar a cualquier parte del escenario para buscar rutas nuevas, o algún elemento que te ayude a eliminar enemigos, lo que te obliga a ser muy observador; además, con tanto juego de disparos que salen últimamente, siempre es bueno recordar sus orígenes.



CROW

Se nota que las licencias antes que nada piensan en cómo adaptar el control a sus juegos y **Ghost Squad** es una forma de ejemplificarlo. Este título es del género Rail Shooter, similar a **Resident Evil: Umbrella Chronicles** o **The House of the Dead**. Tu personaje tendrá una línea definida de acción y tú simplemente te enfocarás en apuntar y disparar, detalle para nada aburrido, pues habrá momentos en que te faltarán balas para contener a tantos enemigos. El punto interesante es que cuentas con soldados de apoyo, como ocurre en los juegos de **Clancy**, pero la falla es que ninguno de ellos podrá ser controlado por un segundo jugador, pues lo *multiplayer* se limita al **Death Match**.



PANTEÓN

Ghost Squad pudo haber llegado antes a cualquier consola casera, pero no se hubiera jugado con el mismo sentimiento que el original. Ahora, con el control del Wii, es posible disfrutar de este intenso juego casi como si estuvieras en la sala de Arcadias. Si te laten los títulos en donde tienes que acabar con todos los enemigos a balazos, no te lo puedes perder; pero aun así, es mejor que lo pruebes antes de adquirirlo para que tú mismo decidas si vale la pena o no, aunque sigo prefiriendo **Umbrella Chronicles**.



Tony Hawk: Downhill Jam

Wii

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de password

PASSWORD	EFECTO
PointHogger	Siempre en especial.
HelloHelium	Voces de ardillas.
EvilChimneySweep	Demonio patinador.
DisplayCoordinates	Muestra las coordenadas.
IMISSMANUALS	Habilita los manuales (arriba y luego abajo en el D-Pad).
WatchForDoors	Choques de autos extremo.
FirstPersonJam	Patinador en primera persona.
OotbaghForever	Turbo libre.
IWannaBeTallTall	Patinador gigante.
NowYouSeeMe	Patinador invisible.
BirdBirdBirdBird	Grandes pájaros.
DownTheRabbitHole	Minipatinador.
TightRopeWalker	Manual perfecto.
LikeTiltingAPlate	Barra perfecta.
IAmBob	Estatus perfecto.
FourLights	Patinador Picasso.
TonyFishDownhillJam	Poder del pescado.
BirdBirdBirdBirdBird	En verdad, pájaros grandes.
ChimneySweep	Patinador sombra.
ShrinkThePeople	Gente pequeña.
RaidTheWoodshed	Habilita todas las tablas y trajes.
AdventuresOfKwang	Activa todos los eventos.
FreeBozzler	Habilita todas las películas.
ImInterfacing	Activa a todos los patinadores.

Full Metal Alchemist: Dual Sympathy

Nintendo DS

Habilita las diferentes pinturas, modos de dificultad y demás extras

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Modo de personajes	Completa el Story Mode.
Galería de imágenes	Termina la tarea indicada para activar la imagen correspondiente en la galería.
Modo difícil	Concluye el Story Mode.
Imagen 1-1	Acaba el minijuego ocho veces y selecciona los cuadros del final.
Imagen 1-2	Ten el juego de Game Boy Advance Fullmetal Alchemist: Omoide no Sonata en el slot de GBA.
Imagen 1-3	Ten el juego de Game Boy Advance Fullmetal Alchemist: Hagane no Renkinjutsushi en el slot de GBA.
Imagen 2-1	Completa el modo de personaje como Ed sin continuar.
Imagen 2-2	Termina el modo de personaje como Al sin continuar.
Imagen 2-3	Finaliza el modo de personaje como Mustang sin continuar.
Imagen 3-1	Acaba el modo de personaje como Armstrong sin continuar.
Imagen 3-2	Concluye el modo de personaje como Scar sin continuar.
Imagen 3-3	Finaliza el modo de personaje como Izumi sin continuar.
Librería de voces	Completa satisfactoriamente el modo de personaje para habilitar la voz de dicho personaje.

Mega Man 2

Consola Virtual

PASSWORD	SECRETO
A1, B5, C3, C4, D5, E1, E2, E3, E4	Air Man derrotado.
A5, B2, D2, B1, B3, E4, E5, D3, C4	Air Man con cuatro tanques.
A2, C1, C2, C4, C5, D1, E1, E2, E4	Air Man, Crash Man y Flash Man derrotados, 1 Energy Tank.
A5, E1, D5, B1, B3, E4, E5, D3, C4	Bubble Man con 4 tanques.
A5, B2, B3, B4, C3, C4, D4, D5, E4	Bubble Man derrotado.
A2, C1, C4, C5, D1, E1, E2, E4, E5	Crash Man derrotado.
A5, E1, D2, D4, B3, E4, E5, D3, C4	Crash Man con cuatro tanques.
A2, E4, D2, D1, C2, B3, B1, B5, D4	Dr. Wily con un tanque.
A3, E5, D3, D2, C3, B4, B2, C1, D5	Dr. Wily con dos tanques.
A3, E5, D3, D2, C3, B4, B2, C1, D5	Dr. Wily con tres tanques.
A1, E3, D1, C5, C1, B2, E5, B4, D3	Dr. Wily sin tanques.
A5, B2, B4, C1, C3, C5, D4, D5, E2	Castillo del Dr. Wily (con todas las armas y tanques de energía).
A2, C2, C5, D1, D2, D3, D4, E1, E2	Flash Man derrotado.
A5, E1, D2, B1, C5, E4, E5, D3, C4	Flash Man con cuatro tanques.
A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5	Ve directamente con el Dr. Wily.
A2, D3, C4, E3, E5, B3, E2, C5, C1	Ten un E-Tank y Atomic Fire and item 1.
A3, D4, C5, E4, B1, B4, E3, D1, C2	Consigue dos E-Tank y Atomic Fire e ítem 1.
A2, D3, C4, E3, C2, E1, E2, C5, C1	Ten un E-Tank and Time Stopper e Item 3.
A3, D4, C5, E4, C3, E2, E3, D1, C2	Obtén dos E-Tank y Time Stopper e ítem 3.
A4, D5, D1, E5, B2, E3, E4, C2, C3	Consigue tres E-Tanks y Quick Boomerang.
A4, B1, D1, E5, B2, E3, E4, D2, C3	Ten tres E-Tanks y Air Shooter e ítem 2.
A4, D5, D4, E5, B2, E3, E4, D2, C3	Obtén tres E-Tanks y Bubble Lead.
A4, D5, D1, D3, B2, E3, E4, D2, C3	Consigue tres E-Tanks y Crash Bomber.
A4, D5, D1, E5, B2, E3, E4, D2, E1	Ten tres E-Tanks y Leaf Shield.
A4, D5, D1, E5, B2, E3, B3, D2, C3	Consigue tres E-Tanks y Metal Blade.
A4, D5, D1, E5, C4, E3, E4, D2, C3	Obtén tres E-Tanks y Time Stopper e ítem 3.
A5, B2, D5, D4, C5, E4, E5, D3, C4	Air Man , Bubble Man, Crash Man y Flash Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D5, D4, C5, C1, E5, D3, C4	Air Man, Bubble Man, Crash Man, Flash Man y Heat Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D5, D4, C5, C1, B4, D3, C4	Air Man , Bubble Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man y Metal Man derrotados con cuatro tanques.

PASSWORD	SECRETO
A5, B2, D5, D4, C5, C1, B4, C3, C4	Air Man, Bubble Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man, Metal Man y Quick Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D2, D4, C5, C1, B4, C3, E2	Air Man ,Crash Man, Flash Man, Heat Man, Metal Man, Quick Man, y Wood Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D2, B1, B3, C1, E5, D3, C4	Air Man y Heat Man derrotados con dos tanques.
A5, B2, D2, B1, B3, E4, B4, D3, C4	Air Man y Metal Man derrotados con dos tanques.
A5, B2, D5, B1, B3, E4, E5, D3, C4	Air Man y Bubble Man derrotados con dos tanques.
A5, B2, D2, D4, B3, E4, E5, D3, C4	Air Man y Crash Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D2, B1, C5, E4, E5, D3, C4	Air Man y Flash Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D2, B1, B3, E4, E5, C3, C4	Air Man y Quick Man derrotados con cuatro tanques.
A5, B2, D5, D4, B3, E4, E5, D3, C4	Air Man, Bubble Man y Crash Man derrotados con cuatro tanques.
A2, E4, C4, E3, E5, E1, E2, C5, C1	Air Shooter e ítem 2 con un tanque,
A3, E5, C5, E4, B1, E2, E3, D1, C2	Air Shooter e ítem 2 con dos tanques.
A2, D3, D2, E3, E5, E1, E2, C5, C1	Bubble Lead y un tanque.
A3, D4, D3, E4, B1, E2, E3, D1, C2	Bubble Lead y dos tanques.
A2, D3, C4, D1, E5, E1, E2, C5, C1	Crash Bomber y un tanque.
A3, D4, C5, D2, B1, E2, E3, D1, C2	Crash Bomber y dos tanques.
A2, D3, C4, E3, E5, E1, E2, C5, D4	Leaf Shield y un tanque.
A3, D4, C5, E4, B1, E2, E3, D1, D5	Leaf Shield y dos tanques.
A2, D3, C4, E3, E5, E1, B1, C5, C1	Metal Blade y un tanque.
A3, D4, C5, E4, B1, E2, B2, D1, C2	Metal Blade y dos tanques.
A2, D3, C4, E3, E5, E1, E2, B5, C1	Quick Boomerang y un tanque.
A3, D4, C5, E4, B1, E2, E3, C1, C2	Quick Boomerang y dos tanques.
A5, E1, D2, B1, B3, C1, E5, D3, C4	Heat Man con cuatro tanques.
A5, B2, B3, B4, C1, C3, C4, D4, D5	Heat Man derrotado.
A5, E1, D2, B1, B3, E4, B4, D3, C4	Metal Man con cuatro tanques.
A2, B1, C2, C5, D1, D2, D4, E1, E4	Metal Man derrotado.
A1, B5, C3, C4, C5, D5, E1, E3, E4	Sin tanques de energía, Air Man y Crash Man derrotados.
A5, E1, D2, B1, B3, E4, E5, C3, C4	Quick Man con cuatro tanques.
A3, B1, C1, C2, C5, D1, E2, E3, E5	Quick Man derrotado.
A5, B1, B3, C4, D2, D3, E1, E4, E5	Inicia con el máximo de tanques de energía.
A5, E1, D2, B1, B3, E4, E5, D3, E2	Wood Man con cuatro tanques.
A1, C3, C4, D2, D3, D5, E1, E2, E4	Wood Man derrotado.

Naruto: Clash of Ninja
Nintendo Game Cube

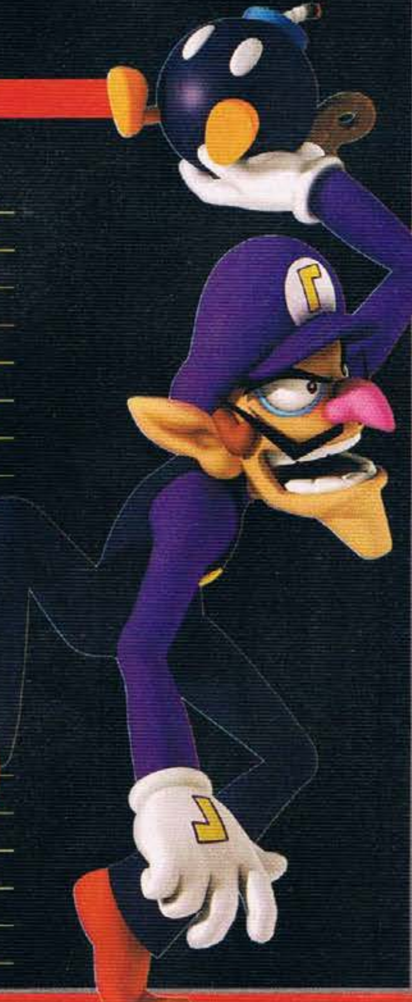
SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Máxima dificultad (4)	Llega a la primera posición en Survival Mode.
Kyuubi Naruto (Personaje)	Después de que obtengas a Rock Lee, completa el juego dos veces con cada personaje en el modo de un jugador. Cuando lo hayas hecho, un mensaje te dirá que presiones Z ó X en la pantalla de selección de personaje (el cursor debe estar en Naruto).
Rock Lee (Personaje)	Para jugar con Rock Lee, completa el modo de historia sin continuar hasta la batalla con Zabuza. Después de vencer a Zabuza, Rock Lee podría retarte. Derrótalo y la historia termina después de otra escena. Ahora ya puedes elegirlo en los otros modos de juego.
Sharingan Kakashi (Personaje)	Termina el juego en el modo individual después de activar a Kyuubi Naruto con Kakashi. Ahora un mensaje te dirá que presiones el botón Z ó X durante la selección de personaje. Recuerda que el cursor debe estar sobre la imagen de Kakashi.
Sound Test	Finaliza el juego por lo menos una vez con un personaje ordinario después de obtener todos sus archivos ninja en el modo individual para activar el Sound Test.
B Courses	Termina todos los cursos en Grado C.

Mario Party 8
Wii

Material adicional del Fun Bazaar

Debes cambiar tarjetas de carnaval en el Fun Bazaar para habilitar los siguientes materiales.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Cualquier minijuego	Compra uno de los 72 minijuegos por 50 Carnival Cards en el vagón de Fun Bazaar.
Tablero de sonidos	Adquiérelo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Tablero relacionado con las figuras de carnaval	Hazlo tuyo por una de las 12 por 30 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Figuras de carnaval	Compra por lo menos una figura de carnaval en el Fun Bazaar.
Carnaval parade	Adquiere por lo menos una figura de carnaval en el Fun Bazaar.
Voces de los personajes	Obtenlas por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Chomping frenzy	Consíguelo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Rol de créditos	Hazlo tuyo por 100 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Sonidos de gritos	Cómpralos por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Sonidos de los minijuegos	Adquiérelos por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Minijuego de figura de carnaval	Compra uno de 12 para 30 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Moped Mayhem	Consíguelo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Puzzle Pillars	Adquiérelo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Récord del Staff	Cómpralo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Estrellas del carnaval figuras del carnaval	Consigue uno de 6 para 30 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Table Menace	Cómpralo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Test para el mejor	Obtenlo por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.
Dificultad alta	Consíguela por 50 Carnival Cards en el Fun Bazaar.



Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
NDS

Ingresa los siguientes códigos durante el juego en la modalidad individual.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Desactivar los códigos	Presiona X(x6).
Música acelerada	Presiona Y, select, Y, Y, Y, Y.
Gana diez Oros	Presiona derecha, X, X, derecha, izquierda.
Modo formas de fantasma	Presiona Y, X, Y, X, Y, X
Invencibilidad	Presiona arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha, derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, arriba, arriba, arriba, arriba, izquierda.
Restaura tu energía	Presiona Y, Y, select, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda.
Restaura tu Savvy	Presiona X, X, select, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba.
Modo enfermedad marina	Presiona X, X, Y, X, X, Y.
Armas tontas	Presiona Y, Y, X, Y, Y, Y.
Música lenta	Presiona Y, Select, X, X, X, X.
Spawn Axe	Presiona izquierda, L, L, abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, abajo, abajo.
Spawn Blunderbuss	Presiona abajo, L, L, abajo, abajo, abajo.
Spawn Chicken	Presiona derecha, L, L, arriba, abajo, abajo.
Spawn Executioner Axe	Presiona derecha, L, L, arriba, abajo, arriba, derecha, derecha, izquierda, izquierda.
Spawn Pig	Presiona derecha, R, R, abajo, arriba, arriba, abajo, arriba, arriba.
Spawn Pistol	Presiona abajo, L, L, abajo, abajo, derecha.
Spawn Rifle	Presiona izquierda, L, L, arriba, arriba, arriba.
Poder ilimitado	Presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, L, R.

Lunar Knights
Nintendo DS

Completa los siguientes retos para conseguir el título.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Adventurer	Completa la Epilogue Tower.
Collecter	Junta todas las pistas para el Jukebox.
Dark Knight	Llega al nivel 99 con Sabata.
Gladiator	Consigue el rango S en todas las batallas con los jefes.
Guardian	Maximiza las capacidades de protección de todos los escudos.

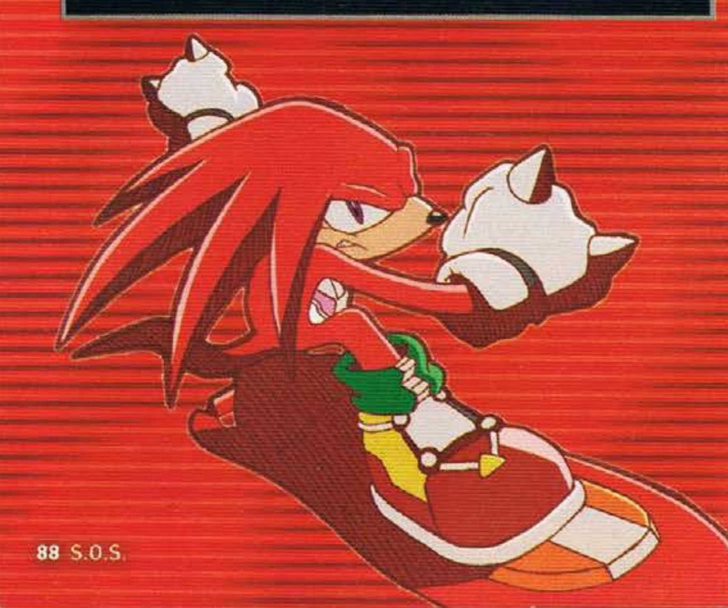
SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Grand Master	Obtén todos los otros títulos.
Gun Master	Aumenta el nivel de todas las armas de Django a 16.
Hunt Master	Derrota a un tipo de cada monstruo.
Shooting Star	Consigue el rango S en cada escena Laplace.
Sol Gunner	Llega al nivel 99 con Django.
SP Agent	Termina todas las misiones asignadas por el gremio.
Sword Master	Incrementa el nivel de todas las armas Sabata a 16.
Treasure Master	Consigue todos los accesorios.
Wanderer	Termina el juego en todas las dificultades.



Lego Star Wars: The Complete Saga
Wii

Habilita a los pesonajes adicionales
Cuando inicies el juego estarás en la cantina de Mos Eisley. Ve al bar y serás capaz de seleccionar "Enter Code". Introduce los siguientes códigos para activar los extras.

CÓDIGO	SECRETO
HHY697	Jefe Nass.
QRN714	Capitán Tarpals.
DDD748	Conde Dooku.
EUK421	Darth Maul.
BRJ437	Disguise.
AAB123	Androide Tri-Fighter.
EWK785	Ewok.
CLZ738	Force Grapple Leap.
PMN576	General Grevious.
ZZR636	Greedo.
HUT845	Imperial Shuttle.
EVILR2	Androide R2-Q5.
INT729	Tie Interceptor.
NBN431	Activa al Stormtrooper.
GIJ989	Habilita al IG88.
KLJ897	Activa a Jango Fett.
DBH897	Habilita al Tiefighter.
BDC866	Activa al androide Vulture.
PLL967	Watto.
584HJF	Zam Wesell.
UUU875	Speeder de Zam.



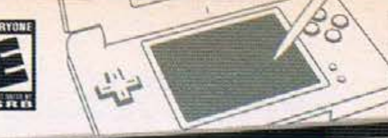
Sonic Riders
Nintendo Game Cube

Activa las pistas de audio

PISTA	¿CÓMO ACTIVAR?
Catch Me If You Can	Finaliza Heroes Story en el modo de historia.
Tema de Babylon Garden	Completa Heroes Story en el modo de historia.
Tema de Digital Dimension	Termina Babylon Story en el modo de historia.
Tema de SEGA Carnival	Activa el SEGA Carnival Track en World Grand Prix.

Habilita nuevas misiones

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Mission Mode	Completa la Hero Story.
Jet's Missions	Termina las misiones Storm y Wave y activa las dos pistas de SEGA.
Storm's Missions	Termina la Hero Story.
Wave's Missions	Completa el Red Canyon de Babylon o la Night Chase.
Blue Star II	Finaliza la Hero Story.
Chaos Emerald	Completa todas las misiones con todos los rangos en oro.
Darkness	Termina la Hero Story.
Egg Rider	Finaliza la Babylon Story.
Hang On	Completa todas las misiones.
Magic Carpet	Termina la Babylon Story.
Opa Opa	Completa todas las misiones.
Smile	Finaliza la Hero Story.
Super Hang On	Termina todas las misiones.
Temptation	Completa la Hero Story.
The Crazy	Acaba todas las misiones.
Movie 1	Completa la Hero Story.
Movie 2	Termina la Babylon Story.
Hang-On Gear	Completa todas las misiones Jet, Wave y Story.
Opa Opa Gear	Acaba todas las misiones Jet, Wave y Story.
Super Hang-On Gear	Finaliza todas las misiones Jet, Wave y Story.
The Crazy" Gear	Termina todas las misiones Jet, Wave y Story.
Babylon Story	Completa la Hero Story.
Ending	Termina la Babylon Story.
Insert	Acaba la Hero Story.
Opening	Finaliza la Hero Story.





LA NUEVA ERA DE ADVANCE WARS ESTÁ POR INICIAR

Siempre que sale una nueva edición de un juego de franquicia pensamos que sólo se tratará de una actualización de la historia, un poco de gráficos y quizá ligeramente la forma de juego, pero nada que realmente nos haga decir iguau! La historia de la saga **Wars** se remonta hacia 1988, cuando apareció en Japón **Famicom Wars**, y ahora ya se cuenta con una evolución plena de sus características principales, es decir, ya podrás notar un verdadero cambio en la forma de vivir esta experiencia de juego sin perder su esencia que lo ha llevado a la cumbre.



ENTRA EN EL VERDADERO CAMPO DE BATALLA

En el pasado, las historias de **Advance Wars** no mostraban lo crudo de la guerra, sino que se mantenían al margen de los hechos sombríos y lo brutal de las campañas, limitándose en exclusiva a presentarte una parte "light" del combate, en donde pareciera más un juego de estrategia que una historia realista; claro, la temática debía mantenerse al margen para que no fuera tan agresivo, ya que Intelligent Systems había optado más por el entretenimiento y el buen *gameplay* que por testificar lo duro que es estar entre las líneas de fuego.

En esta ocasión se muestran desde una perspectiva muchísimo mejor, con una temática más oscura que maneja la muerte y destrucción desde el inicio del juego, luego de una serie en la que un asteroide se impactara contra la Tierra (eliminando a 90% de la población), dando como resultado un mundo en ruinas. Nubes y polvo tóxico están causando estragos en las pocas reservas de comida; nuevos conflictos llegan sin avisar. El terror se convierte en el día a día de las personas, quienes harán lo que sea necesario para sobrevivir. Como contraparte a este lúgubre escenario, una pequeña banda pelea por restaurar la dignidad humana en un mundo que se ha vuelto loco, pero la misión parece imposible. Su propia ciudad está siendo dirigida por un dictador. Su antiguo enemigo sólo piensa en la venganza y, por otra parte, un científico con poder impresionante sueña con eliminar a la raza humana de una vez por todas.





Encontrar la mejor alineación, conocer las debilidades de tu enemigo, así como saber aprovechar tus recursos para generar un daño mayor, son las principales cuestiones que debes tener en mente al entrar a la batalla. Para luchar contra esta situación, tomarás el control del **Wii**; un joven cadete sobreviviente de todos los desastres se encontrará con el coronel **Brenner** y su valioso grupo **"Wolves"**. A su lado tendrás que descubrir qué ha ocurrido en el mundo y buscar a otros posibles sobrevivientes y combatir contra las fuerzas hostiles que se interpongan a tu paso. No todos tu enemigos serán fáciles de derrotar, así que tendrás que planear bastante bien tu estrategia para salir avante ante cualquier contratiempo.

¿CÓMO SE JUEGA?

Es evidente que estamos ante un título diferente con las mismas raíces, no obstante el cambio de *look* (que más adelante comentaremos y que disfrutarás desde el primer momento); así como lo diferente de su historia, también habrá cambios en la estrategia del juego. En su base se mantiene la característica de juego basado en turnos. Tú, como dirigente o estratega, tendrás a tu mando a numerosos tipos de soldados, vehículos y armas. La forma de juego es con base en turnos, es decir, en cada fase tendrás una oportunidad para elegir, de entre varios comandos, si atacas, defiendes, esperas o hacia dónde te mueves; el punto principal será emplear correctamente a tus soldados; cada escuadrón o vehículo tiene un rango de ataque (cantidad de casillas por las que puede desplazarse); además, necesitas observar cuáles son las debilidades del rival, así ahorrarás tiempo, municiones y la estabilidad de tu batallón.







NUEVO SISTEMA DE EXPERIENCIA

Como parte de lo cambios hechos en la franquicia, existe una diferente forma de incrementar las cualidades de tu escuadrón, esto a través del sistema de niveles como en los juegos de RPG; aquí irás incrementando tu potencial con cada enemigo al que elimines. ¿Qué diferencia tiene esto? Simple: toma en cuenta que un cabo no es lo mismo en entrenamiento que un general, por ello tus soldados de infantería se verán beneficiados con la experiencia, incrementando sus estadísticas, convirtiéndose en grupos de mayor poder que serán capaces de generar ofensivas devastadoras si es que llegan al nivel máximo de experiencia. En cuanto a las naves, éstas también fueron actualizadas, algunas se conservaron de su versión anterior, pero otras harán su presentación en esta misión; por ejemplo, el Neo Tank y los Megatanks fueron reemplazados por el War Tank, el cual puede destruir los tanques enemigos; también tenemos aviones como el Duster y el Seaplane, capaces de atacar a todo tipo de unidades.

Trivialidades de la serie "Wars"

En **Famicom Wars**, **Samus Aran** aparece como la Red Star CO del mapa número dos: Doonatsu-jima.

Los únicos títulos de la saga **Wars** que no han sido desarrollados por Intelligent Systems son **Game Boy Wars Turbo**, **Game Boy Wars 2** y **Game Boy Wars 3**. El crédito se lo lleva Hudson Soft y para los primeros dos se incluyó un paquete de colección.

Batallion Wars para Nintendo GameCube se iba a titular **Advance Wars: Under Fire**, pero le cambiaron el nombre en el E3 del 2004, así como el estilo de juego, que cambió de turnos a RTS (Real Time Strategy).







NO SERÁ UNA TAREA SENCILLA, PERO ES LA ÚNICA OPCIÓN DE SOBREVIVIR

Como todo buen juego de estrategia, la dificultad no se anda por las ramas, si bien las primeras etapas del juego podrán parecer sencillas (pues se trata de actividades de introducción para que te habitúes al estilo del juego). Paulatinamente, las misiones irán incrementando su dificultad, así que para ese momento ya deberás tener dominadas las características del combate. Toma en cuenta que necesitarás pensar bien tu estrategia, pues aquí no habrá espacio para sacrificar a ningún elemento. Al inicio del juego, tomarás el papel de un novato en las cuestiones militares, él ha sido acorralado por los saqueadores y pretenden mandarlo unos cuantos metros bajo tierra, pronto te salvará el comandante de las fuerzas de protección y allí iniciará tu campaña en pro del mundo.

Hayas o no terminado el modo principal (historia), podrás participar en la modalidad *multiplayer*, una de las opciones más interesantes del juego; aquí tendrás la oportunidad de probar tus hazañas en contra de alguien que pueda ofrecer mayor reto que el CPU. ¿Te acuerdas de la función de chat que tiene **Metroid Prime Hunters**? Ésta se aplica en **Advance Wars: Days of Ruin**, de manera que podrás conversar con tus oponentes (cuando juegues en línea) para discutir puntos referentes al juego o sobre cualquier otro aspecto. Ya entrando al juego en grupo, tendrás dos opciones: jugar en Internet o en red local con tus amigos. Ambas funciones son realmente interesantes, sin embargo, el hecho de competir contra usuarios del resto del mundo es un plus que realza las ventajas de este título.

MODOS DE JUEGO:

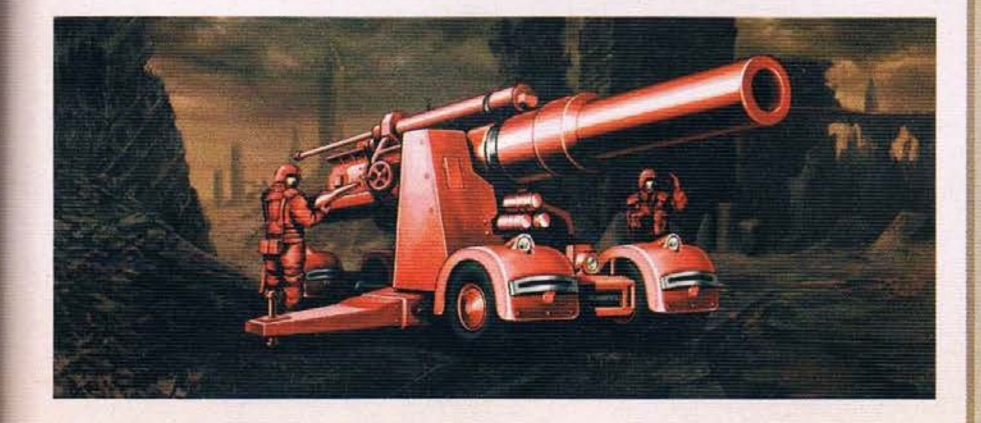
SINGLE PLAYER: Inicias la compaña de principio a fin, abriéndote camino a través de los frentes enemigos y los inesperados giros de historia.

FREE BATTLE: Aquí podrás enfrentarte a tus amigos (hasta tres más) en aproximadamente 170 mapas. Cuando juegas con ellos, podrás usar un solo DS y compartirlo cuando sea el turno del próximo jugador.

BATTLE: Pelea en contra de otros tres jugadores en más de 170 mapas vía red local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Cada jugador debe tener su propia tarjeta de **Advance Wars: Days of Ruin.**

Design Room: Podrás utilizar la pantalla táctil para diseñar tus propios mapas, controlando cada aspecto, desde la ubicación de las tropas hasta las características del terreno.

TRADE MAPS: Conéctate con un amigo vía red local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo e intercambia tus creaciones topográficas.



Hechos históricos de las guerras:

- Durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) perecieron 50 millones de personas, incluyendo soldados y civiles pertenecientes a todas las naciones involucradas. La población del mundo entero en ese tiempo estaba alrededor de los 2 mil cien millones.

- La Primera Guerra Mundial fue la pionera para muchas situaciones, por ejemplo, en desarrollarse en tres continentes, utilizar gas mostaza, lanzallamas, tanques, así como en emplear aeroplanos de forma masiva.

- 91 por ciento de los veteranos (estadounidenses) de Vietnam afirmaron que están orgullosos de haber servido a su país, y un 74% que lo harían de nuevo sin importar si el desenlace fuera el mismo.

- La tercera parte de los soldados que sirvieron en la guerra de Vietnam fueron voluntarios, a diferencia del mismo porcentaje para la Segunda Guerra Mundial, que fueron reclutados.

- La primera vez que se utilizó un avión en la guerra fue el 23 de octubre de 1911, durante el conflicto de Italia con Turquía, cuando el capitán **Carlo Piazza** hizo historia con su primer vuelo de reconocimiento en un **Blériot XI**.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

NEW RUBINELLE ARMY



MASTER

Esta serie es excelente; desde su aparición en Game Boy Advance demostró cómo deben ser los juegos de estrategia en sistemas portátiles, con comandos simples que mejoran la experiencia de juego, y ahora en el Nintendo DS viene a ratificar todo lo anterior con una mejor interfaz, que permite movimientos dinámicos y mejor elaborados, todo gracias al uso de la pantalla táctil. De lo mejor de las entregas anteriores era su modalidad para competir con un amigo, y obvio aquí se mantiene, agregando la posibilidad de enfrentar a rivales de todo el mundo mediante Wi-Fi. Así que simplemente no debes perdértelo, es una obra perfecta.



CROW

Siendo honesto, jugué las primeras entregas de esta serie para el Game Boy Advance y sí, son buenas, pero había ciertas limitantes que no me terminaban de convencer. Quizá sentía que el juego no contenía esa característica fundamental de mantenerte inmerso en las acciones de la guerra, pero ahora, con esta nueva edición, las cosas cambian. La forma en que se genera la historia nos pone en la antesala de un mundo caótico, repleto de conflictos de interés y megalómanos que siempre tratan de hacer lo propio. Conquistas, peleas, combates, balas, explosiones, todo esto y más veremos en **Days of Ruin**, un título mucho más enfocado para los jugadores experimentados y deseosos de una real entrega de estrategia, que también disfrutarás si no estás muy adentrado en estos terrenos.

PANTEÓN

Se nota que hay una evolución en la franquicia **Adavance Wars**, los primeros títulos eran un tanto caricaturescos y sus escenarios no evidenciaban la crudeza del campo de batalla, no obstante, ahora estamos ante un juego con historia más envolvente, con temática de traición, conveniencia y llena de elementos que te harán disfrutar cada segundo que juegues. Si no estás acostumbrado al tipo de juego, no te preocupes, los primeros encuentros serán una especie de tutorial para que te adentres en las cualidades de cada elemento, ya sea infantería o escuadrón de tanques o motos. La guerra acaba de iniciar y sólo tu podrás controlar la maldad que reina el mundo.


Ahora podrás observar a personajes con un diseño más adulto, con características que demuestran la rudeza del momento



A tu paso descubrirás a nuevos integrantes, algunos tendrán buenas intenciones y otros más te pondrán en peligro.


ADVANCE WARS
DAYS OF RUIN
Cada personaje te enseñará diferentes técnicas de combate, toma lo mejor de ellos y prepárate para vencer a los invasores.
RUBINELLE ARMED FORCES
12
12th Battalion

ÚLTIMA PÁGINA

ABRIL TRAERÁ UNA LLUVIA DE TÍTULOS PARA TU Wii



El primer trimestre del año se fue como agua, y a pesar de que Nintendo nos retrasó **Smash Bros.** por un tiempo, ya por fin podemos decir que el período de espera valió la pena. Son tantos los personajes que nos falta tiempo para seguir jugando. Hay quienes se quedan con la versión del GameCube, pero nosotros opinamos que cada entrega ha tenido sus cualidades especiales que los hacen únicos. Ahora, con la novedad de luchadores ajenos a Nintendo y múltiples formas de juego, **Brawl** se quedará en el corazón de los fans y seguramente dará mucho de qué hablar para nuestros próximos números. ¡Hasta entonces!

CSI: Hard Evidence (Wii)

Si eres un verdadero fan de la serie CSI, seguramente estarás interesado en las nuevas versiones en videojuego que narrarán las increíbles labores de Gil Grissom, Catherine Willows y el resto del equipo de Investigación de la Escena del Crimen en su edición Las Vegas. Los casos serán similares a los vistos por televisión y tendrás acceso a un sinfín de accesorios y herramientas dignos del mejor equipo forense. Ahora se incluye un laboratorio que te servirá para analizar evidencia grande, como carros y botes. Para disfrutarlo, sólo agrega un poco de deducción, ingenio y objetividad.



Winning Eleven (Wii)

Konami había olvidado un poco al Continente Americano con respecto a sus juegos de futbol; muchos salían para Japón y otros pocos para Europa (hablando en exclusiva de las versiones para Nintendo). El terreno le quedaba libre a FIFA, pero aunque estos juegos son buenos, siempre nos ha agradado mucho la forma en que Konami le da el sentimiento a cada partido, un *gameplay* que en verdad se disfruta y gráficos que nos remontan a los viejos tiempos de los populares títulos de soccer. Lo mejor de todo es que ya se cuenta con algunos nombres y equipos oficiales de Europa, pero ya es un avance y no resta puntos en general.



Assassin's Creed: Altair's Chronicles (NDS)

Muchos opinan que ya no se crean franquicias nuevas ya que sólo explotan lo ya probado; en este caso, Ubisoft nos muestra una adaptación para Nintendo DS de su popular juego para consola casera. Para tal edición, se recibieron tanto comentarios positivos como negativos en cuanto a *gameplay* e historia, pero estamos seguros que Ubisoft no dejará que pase lo mismo para la versión portátil, utilizando a conciencia la pantalla táctil y tomando como experiencia lo último que ha hecho en sus juegos para Nintendo. **Assassin´s Creed** ya está disponible, pero en el siguiente número encontrarás toda la info para que sepas qué tan bueno es.





Okami (Wii)

Uno de los juegos visualmente más atractivos que saliera hace algunos años para el Play Station 2 por parte de Capcom, es ahora trasladado al Wii para aprovechar las ventajas del control remoto que, en primer lugar, así fue como debió salir desde el inicio, pues su *gameplay* no se disfruta tanto con un control convencional. Nuestro equipo de diseño está fascinado con este juego, pues sus trazos, ilustraciones, escenarios y personajes son realmente buenos; por otro lado, la música queda perfectamente para otorgar el ambiente adecuado para esta aventura. ¡No te pierdas nuestro *review*!

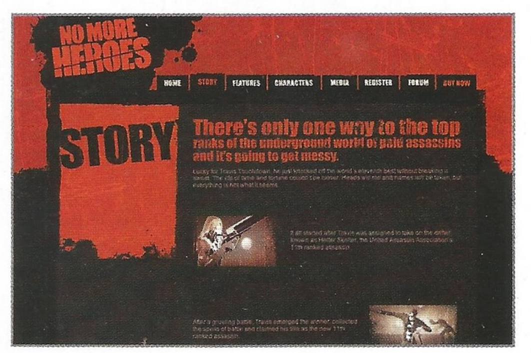




CN recomienda

Páginas web

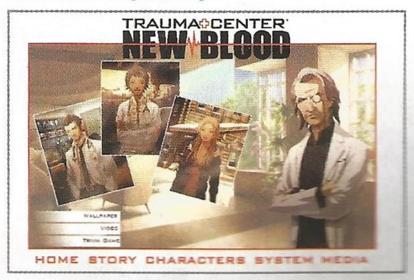
Si además de leer Club Nintendo te gusta revisar lo que hay en Internet, una vez más te sugerimos visitar estas páginas web. Nunca está de más hacerlo, ya que algunas actualizan su contenido cada cierto tiempo.



nomoreheroesgame.us.ubi.com

Sin duda un título que dará mucho de qué hablar. El personaje central debe cambiar su vida tranquila, y ahora, en lugar de coleccionar cómics debe convertirse en el mejor a la hora de usar su espada láser para acabar con todo el que se le ponga enfrente. Conoce un poco más acerca de la historia y los personajes que verás cuando estés jugando con tu *wiimote* el título **No more Heroes,** que Ubisoft decidió traer a nuestro continente. Además incluye un cómic donde puedes ver que Travis también es fan de la lucha libre.

atlus.com/tcnb/



Ve quiénes son estos personajes que usan bata blanca y que salvan a otras personas en el Montgomery Memorial Hospital, y aprovecha para bajarte un wallpaper.

narutonintendogames.com



Uno de los títulos favoritos de los fans del anime; seguramente si eres uno de ellos no te podrás perder **Naruto: Clash of Ninja Revolution.**

ace-attorney.com



Todo lo que digas podrá ser usado en tu contra, y haciendo caso de este lema lo único que podemos hacer es recomendarte la página oficial de este abogado.

endlessocean.com/main/pc/app.html



Sumérgete en las profundidades del vasto mundo marino y de paso ponle a tu computadora un protector de pantalla de **Endless Ocean.**

advancewars.com

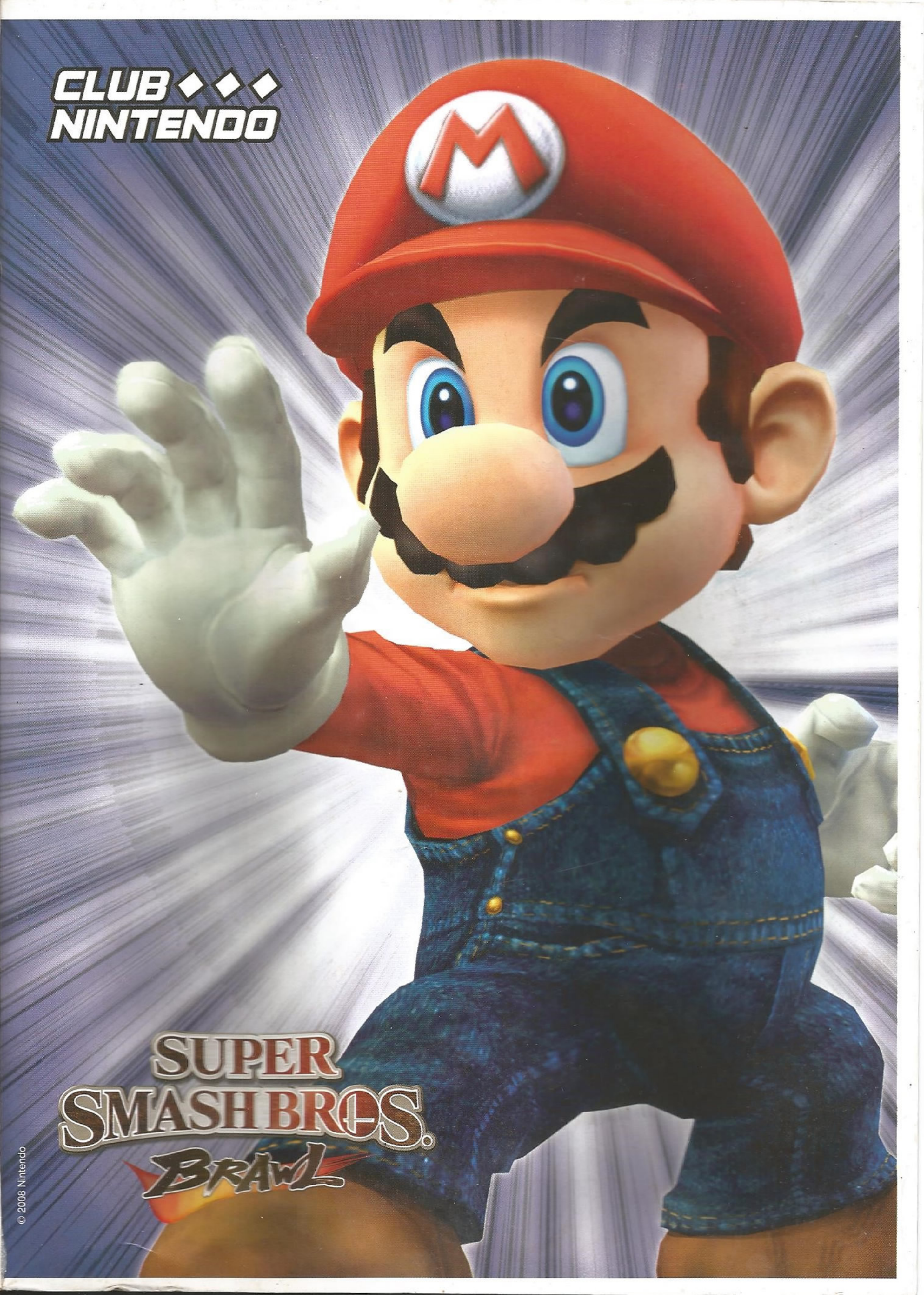


El mundo ha sido devastado por una catástrofe y además debes librar una guerra. Terrible escenario pero no todo es tan malo; esta página web en verdad es buena.

konami-data.com/officialsites/contra4



¿20 años de **Contra?** ¡No lo puedo creer! No esperes tanto y visita la página de Contra 4, una de las licencias clásicas de Konami.


CLUB NINTENDO
SUPER
SMASH BROS.
BRAWL
© 2008 Nintendo